



UnB

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

LUIZA VILELA PIETROBON

CÂNABIS E ARTE: UMA LEITURA HIPERTEXTUAL
cannabisart.org

Brasília
2013

LUIZA VILELA PIETROBON



CÂNABIS E ARTE: UMA LEITURA HIPERTEXTUAL

cannabisart.org

Memória do produto de conclusão de graduação no curso de Comunicação Social com habilitação em audiovisual pela Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Isabela Lara Oliveira

Brasília

2013

LUISA VILELA PIETROBON

CÂNABIS E ARTE: UMA LEITURA HIPERTEXTUAL

cannabisart.org

Memória do produto de conclusão de graduação no curso de Comunicação Social com habilitação em audiovisual pela Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Isabela Lara Oliveira

Aprovado em:

12/07/2013

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Isabela Lara Oliveira
Orientadora

Prof. Dr. Gustavo de Castro e Silva
Examinador

Profa. Dra. Liliane Machado
Examinadora

Dedico este trabalho a Carol Scartezini, amiga que conheci também caloura no primeiro semestre de UnB. Companheira de reflexões, sonhos, e vontades de um mundo melhor. Por sua memória que traz inspiração a todos que a conheceram

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por me apoiarem e orientarem sempre com tanto amor e dedicação;

A todos os professores e mestres sonhadores que passaram pela minha vida e me ensinaram a sonhar também;

À professora Isabela, por ter aceitado o convite para ser minha orientadora, apoiar o meu tema, e por seu esforço em me manter no caminho do trabalho acadêmico;

Aos amigos de agora e de sempre;

Ao meu companheiro, Diego, por ter programado e desenhado grande parte do produto deste trabalho, por seu amor e sua paciência sem fim, e por todo o apoio e confiança que me transmitiu.

"Ultimately life must be, is intended to be, experienced. Life is no mere description. To experience life, to get to the heart of things, to see truly the face of nature - not just to describe it through the framework of an illusionary, desinterested, objective observer - a nonlinear mode of cognition must be used. For life is, as Frank Herbert realized, 'always one step beyond logic.'"

(Stephen Harrod Buhner)

RESUMO

Esta memória descreve o processo de concepção, teorização e realização de um hipertexto no formato de um *site web* a respeito das relações existentes entre cânabis e arte. A realização do produto propõe a experimentação de diferentes formas de organização hipertextual do conteúdo, que possibilitem novas leituras e interações do usuário com as informações, fazendo do leitor um criador ativo de significados. O conceito utilizado como metáfora na organização hipertextual do conteúdo foi a própria experiência psicodélica na criação e contemplação artísticas.

Palavras-chave: cânabis, arte, hipertexto, estados de consciência alterada

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - The Artist Hand, óleo sobre madeira, de Alex Grey.....	22
Imagem 2 - “Legal”, auto-retrato de Fernando de La Rocque.....	24
Imagem 3 - Desenho feito por Ralph Abraham ilustrando os três níveis da História.....	25
Imagem 4 - Página interna do <i>site</i> da fundação “ <i>Better U foundation</i> ”.....	35
Imagem 5 - Página Inicial do <i>site</i> “Devanearte”	36
Imagem 6 - <i>Site</i> pessoal do ator Jim Carrey.....	37
Imagem 7 - Página introdutória do <i>site</i> “ <i>Tag Galaxy</i> ”	38
Imagem 8 - Página do <i>site</i> “ <i>Tag Galaxy</i> ”, formada após a introdução da <i>tag</i> “amor”.....	39
Imagem 9 - Página inicial <i>site</i> “Populações Indígenas Brasileiras” (PIB).....	40
Imagem 10 - Página inicial <i>site</i> “ <i>What is Missing?</i> ”	41
Imagem 11 - Página “ <i>colecciones</i> ” do <i>site</i> do joalheiro Juan Vellavsky.....	43
Imagem 12 - Página inicial do <i>site</i> da marca de roupas “Needle”	43
Imagem 13 - <i>Land of Magica</i> , ilustração em colagem digital de Larry Carlson.....	44
Imagem 14 - <i>Brooklyn Bridge</i> , colagem de Almir Reis.....	45
Imagem 15 - Publicidade para revista realizada pela agência Amy Guip.....	46
Imagem 16 - Página Introdutória do <i>site</i>	47
Imagem 17 - Página Introdutória do <i>site</i> 2.....	48
Imagem 18 - Página Inicial relacionada à <i>tag</i> ‘Contracultura’	50
Imagem 19 - Página de conteúdo contextual relacionado à <i>tag</i> ‘Haxinxins’.....	54
Imagem 20 - Página de conteúdo contextual relacionado à <i>tag</i> ‘Haxinxins’ 2.....	55
Imagem 21 - Página de conteúdo específico relacionado à <i>tag</i> ‘Bob Marley’ 2.....	56

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. PROBLEMA DA PESQUISA	11
3. JUSTIFICATIVA	13
3.1 Justificativa do tema	13
3.2 Justificativa do suporte.....	14
4. OBJETIVOS	17
4.1 Objetivo geral	17
4.2 Objetivos específicos	17
5. REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
5.1 O hipertexto.....	18
5.1.1 O conceito de hipertexto e a teoria crítica francesa	18
5.1.2 O hipertexto e a mente	20
5.2 A arte: inspiração, criação, contemplação e contestação.....	22
5.3 A experiência psicodélica	24
5.4 O hipertexto, a experiência psicodélica e a arte.....	29
5.5 Referencial teórico para a construção prática de um <i>site</i>	31
5.5.1 Arquitetura da Informação.....	31
5.5.2 A Usabilidade e a Experiência do Usuário	32
6. METODOLOGIA	33
6.1 Levantamento, compilação e organização do conteúdo	33
6.2 Construção do conceito.....	34
6.3 Pesquisa de Referências <i>online</i>	35
6.4 Escolha do estilo de <i>design</i>	42
6.5 Desenho inicial das páginas e da Arquitetura da Informação do <i>site</i>	46
6.6 Linguagem de programação e construção das páginas.....	46
6.6.1 Página introdutória	47
6.6.2 Página Inicial (<i>Home page</i>)	50
6.6.3 Janela de Conteúdo Contextual	54
6.6.4 Janela de Conteúdo Específico.....	56
6.6.5 Mural de comentários ou Enciclopédia Wiki Cânabis e Arte	57
6.6.6 Quem Somos	58
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	59
REFERÊNCIAS	60
APÊNDICE - Desenhos da concepção inicial do <i>site</i>.....	64

1. INTRODUÇÃO

Há mais de um ano faço parte, com a professora Isabela Oliveira de um grupo multidisciplinar que pesquisa os diferentes aspectos do uso da cânabis¹. Entre estes destaca-se um estudo sobre as Representações Sociais associadas à Maconha na Folha de São Paulo. Dentro da pesquisa optei por escrever um artigo sobre maconha e música, me vi frente a pilhas de livros e informações interessantes sobre psicodélicos e cultura. Na realidade, minha inquietação inicial foi ver tanto conteúdo acadêmico ser produzido, e pouco sair do próprio meio acadêmico.

Como estudante de Comunicação Social, me senti motivada a criar alguma solução para a circulação da informação, para que o conteúdo relativo à cânabis pudesse ser divulgado ao grande público. Daí a opção por realizar um produto como projeto final e não uma monografia e, ao mesmo tempo, seguir trabalhando na realização de um artigo científico sobre a relação entre a cânabis e a música.

A expansão do tema para cânabis e arte, não restringindo meu produto apenas a cânabis e música, se deu pela presença de alguns movimentos literários importantes influenciados pela cânabis, como por exemplo o Movimento Beat nos Estados Unidos no início do século passado, e o Clube dos Haxinxins em Paris na metade do século XIX; e de alguns artistas plásticos contemporâneos que trabalham com o tema da cânabis. Pela própria natureza colaborativa da construção da informação em um *site*, um tema mais abrangente me pareceu uma opção interessante.

¹ Foi feita a opção pelo uso da grafia “cânabis” pois é a grafia correta na língua portuguesa, apesar de ser bastante comum o uso da grafia latina “*cannabis*”.

2. PROBLEMA DA PESQUISA

No século passado, surgiram algumas novas ideias sobre educação e a maneira de aprender e construir conhecimento. São exemplos a **Pedagogia do Oprimido** de Paulo Freire (FREIRE, 1987), e as reivindicações dos Estudos Culturais surgidos em Birmingham, Inglaterra (CARVALHO, 2010).

Neste lugar de encontro, não há ignorantes absolutos, nem sábios absolutos: há homens que, em comunhão, buscam saber mais.

Ninguém educa a ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.

(FREIRE, 1987 p.46)

Estas frases de Paulo Freire expõem a ideia de um saber construído coletivamente e dialogicamente. Em seu conceito da educação Freire faz uso de muitos termos relacionados ao universo da comunicação, sugerindo a interdisciplinaridade entre ambas disciplinas. A transmissão não hierárquica do saber é também defendida pela refundação dos Estudos Culturais proposta por José Jorge Carvalho, que propõe sobretudo o fim da hegemonia dos saberes Europeus, com a ideia de que todo conhecimento é válido. Ele propõe também uma relação horizontal de troca e construção do conhecimento em todos os níveis (CARVALHO, 2012).

Infelizmente, estas propostas ainda veem poucas aplicações dentro das instituições formais de ensino como escolas e universidades (CARVALHO, 2012). Um exemplo de proposta educativa que parte deste princípio de troca dialógica e horizontal é a Educomunicação. Essa metodologia pedagógica propõe o uso de recursos tecnológicos e técnicas da comunicação na aprendizagem. A promoção ao protagonismo do estudante e a horizontalidade da comunicação buscam diminuir as diferenças hierárquicas entre educadores e educandos, e ampliam o acesso à cultura e à informação de maneira crítica e autônoma (NCE - Núcleo de Educação e Comunicação da USP).

Por outro lado, um saber não hierárquico, interdisciplinar e colaborativo é também um saber não linear, um saber complexo. A internet, com sua estrutura multilinear, assíncrona e hipertextual, é um ambiente privilegiado para a experimentação de ambientes de interação com a informação que permitam novas

maneiras de aprender e construir conhecimento. Proporcionando, assim, o encontro da educação com a comunicação, a multimídia colaborativa e interdisciplinar.

A internet apresenta uma infinidade de possibilidades de interação e de apresentação do conteúdo. Face a essa realidade se colocam inúmeras questões, por exemplo: qual é a melhor plataforma de comunicação para disponibilizar conteúdo e construir conhecimento em torno de um tema inicialmente tratado dentro do âmbito acadêmico? Como tornar esta ferramenta atrativa e adaptada ao usuário, sobretudo jovem, contemporâneo? Como realizar um produto que seja coerente com o tema tratado e possibilitar as interações necessárias?

Para responder adequadamente às questões, o produto que ora se apresenta partiu do estudo de diferentes possibilidades existentes na *web* e do aporte teórico da Arquitetura da Informação e da Usabilidade. Como resultado dessa pesquisa foi criado um site com o objetivo experimentar diferentes possibilidades de organização do conhecimento no ambiente virtual e interativo da internet.

O conceito desenvolvido para o ambiente de interação partiu da metáfora da experiência psicodélica com a cânabis na criação e contemplação artísticas. Essa escolha foi motivada pela tentativa de explorar uma ‘metaapresentação’ da informação, ou seja, usar o próprio conteúdo apresentado como metáfora para a navegação e assim possibilitar uma imersão mais intensa do usuário no tema, através da experimentação de propostas inovadoras de interação hipertextual.

3. JUSTIFICATIVA

3.1 Justificativa do tema

Assim como outros temas atuais, o problema das drogas é complexo. Atinge amplas camadas da sociedade e tem diferentes dimensões sociais, econômicas, médicas e legais, entre outras. Além disso, o uso da cânabis representa cerca de 80% do consumo de psicoativos ilegais no mundo, sendo que hoje, cerca de 180,6 milhões de pessoas entre 15 e 64 anos, no mundo, fazem uso da planta (UNODC, 2013). Nesse sentido, o acesso a informações de qualidade que permitam uma visão ampla e multidisciplinar sobre a planta é uma das condições necessárias para fundamentar um debate consistente sobre o tema e fomentar novos olhares e soluções para a questão, entre as quais sua possível regulamentação.

Além de complexo, o cenário do consumo de psicoativos é paradoxal. Ao mesmo tempo que, por exemplo, novas evidências científicas começam a comprovar as propriedades terapêuticas da cânabis (MOSCOSO, 2011) e a planta começa ser usada amplamente como medicamento em alguns países como os EUA, observa-se, como no caso do Brasil, o surgimento de propostas conservadoras que almejam o retorno da pena de prisão para o usuário de drogas² (CEBRID, 2005, 2012, 2013).

Infelizmente, de um modo geral, o debate acerca do uso da cânabis ainda carece de bons argumentos e orienta-se, em grande medida, por preconceitos e estigmas. Por outro lado, as informações disponibilizadas enfatizam, de um modo geral, os aspectos relacionados à saúde e à criminalidade em detrimento dos aspectos históricos e culturais envolvidos na questão.

Assim, o uso cultural da cânabis e de outros psicoativos vem sendo tratado na atualidade, quase que exclusivamente, a partir do ponto de vista da "droga" como problema social o que reduz e simplifica um tema complexo que adquiriu diferentes dimensões e significados ao longo da história da humanidade (RUBIN, 1975). Essa ideia é defendida, por exemplo, por Gil e Ferreira (2008).

² PL 7663/10 em tramitação na Câmara dos Deputados, proposta pelo deputado Osmar Terra.

Apesar do crescente reconhecimento da relevância de abordagens, estudos e pesquisas que enfatizam esses aspectos culturais do uso de 'drogas', ainda persiste uma tendência a atribuir maior legitimidade aos estudos sobre o assunto desenvolvidos no âmbito das ciências da saúde: como a medicina, a farmacologia e a psicologia. As abordagens sociais tendem a ser levadas em consideração somente quando são realizadas no âmbito do crime, do tráfico, da violência urbana ou da pobreza, sendo desvalorizadas quando enfrentam diretamente a questão do uso de 'drogas' e os usos culturais. A incapacidade de lidar com a complexidade do fenômeno das 'drogas' e essa opção por um tratamento unilateral influencia o campo político, onde se percebe o empobrecimento das análises e a ausência dos aspectos socioculturais na concepção de políticas públicas voltadas a elas.

(GIL; FERREIRA, 2008 p.10)

Esse trabalho pretende, portanto, contribuir para esse debate, revelando aspectos culturais importantes do uso da cânabis na criação e contemplação artísticas. Assim contribuindo para dar maior visibilidade ao tema junto ao grande público e ao mesmo tempo buscando novas formas de interação com a informação que proporcionem uma leitura não-linear e multidimensional da questão.

3.2 Justificativa do suporte

A internet é, atualmente, um dos meios mais importantes de comunicação e troca de conhecimentos. Em novembro de 2012, por exemplo, haviam 53,5 milhões de internautas ativos no Brasil, passando uma média de 46h19 conectados por mês. (NetView IBOPE/NetRatings). A tabela abaixo apresenta um panorama de algumas das atividades desenvolvidas pelos internautas brasileiros que revelam a importância da internet no Brasil de hoje.

Tabela 1 - Atividades desenvolvidas na internet.

Percentual sobre o total de usuários de internet no Brasil.

	Atividades /Pesquisas escolares	Download de material educativo online	Participar de sites de relacionamento	Criar ou atualizar páginas na internet	Participar de listas de discussão ou fóruns	Buscar informações sobre diversão /entretenimento	Buscar informações em sites de enciclopédia virtual (wiki)
TOTAL Brasil	59%	21%	69%	15%	14%	61%	39%
10 a 15 anos	91%	11%	68%	12%	7%	53%	38%
16 a 24 anos	67%	27%	83%	20%	17%	66%	44%
25 a 34 anos	51%	26%	71%	17%	19%	66%	42%
35 a 44 anos	45%	22%	60%	13%	13%	60%	36%
45 a 59 anos	35%	17%	49%	11%	12%	54%	33%
60 ou +	22%	8%	45%	6%	6%	47%	24%

Fonte: NIC.br - nov 2011/jan 2012

A partir dos dados apresentados notamos que os jovens até 34 anos são os maiores realizadores das atividades citadas. É também nessa faixa etária que os brasileiros experimentam a *câmbis* pela primeira vez (LENAD, 2012). Com o movimento contracultural surgido nos anos 1960, nas culturas ocidentais, o uso das drogas denominadas então “*psicodélicas*”, sobretudo a *câmbis* começou a ser associado à juventude que contestava o sistema político vigente (BOOTH, 2006). Em 2005 ainda eram os jovens e adolescentes os maiores consumidores da *câmbis* (CEBRID, 2005). Portanto, a escolha de uma página na *internet* para disponibilizar o conteúdo relacionado à *câmbis* e arte justifica-se na medida em que objetiva-se atingir o público jovem.

A tabela também apresenta algumas das possibilidades de interação oferecidas pela internet, como enciclopédias *wiki*³ e *sites* de relacionamento e a importância desses recursos no ambiente virtual.

Um *site web*, permite a disponibilização do material de maneiras muito diversas e interativas, onde o usuário é protagonista na construção da informação. A estrutura hipertextual permite que o usuário tenha acesso ao conhecimento em vários níveis. Ele pode, por exemplo, ter um conhecimento básico, ou mais

³ Enciclopédias virtuais construídas coletivamente e constantemente, como a Wikipédia.

aprofundado dos temas tratados, conforme vai navegando pelos *links*, através do *site*.

Por outro lado os recursos de construção hipertextual, permitem diversas maneiras de apresentação do conteúdo, levando o usuário a sensações e percepções diversas. Essa riqueza de recursos favorece a exploração de possibilidades de interação que sejam uma metáfora do próprio tema do conteúdo textual do *site*; a criação artística na experiência com a cânabis.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo geral

Explorar diferentes formas de organização hipertextual do conteúdo referente à cânabis e arte, que permitam ao leitor, por meio da interação não linear e multidimensional com o conteúdo apresentado, construir leituras individualizadas sobre o tema.

4.2 Objetivos específicos

- Estudar possibilidades de navegação e interação hipertextuais
- Estudar os princípios de usabilidade e posteriormente aplicá-los
- Ampliar o conhecimento sobre as possibilidades de construção de um *site*
- Desenvolver e aprimorar técnicas de manipulação digital de imagens e conteúdos
- Pesquisar a relação entre cânabis e criação artística
- Compreender diferentes aspectos da experiência psicodélica, especialmente com a cânabis, por meio dos seus usos artísticos e culturais ao longo da história
- Desenvolver suportes e conceitos adequados para apresentar o conteúdo do produto de maneira coerente com o próprio tema
- Colocar em prática ao menos uma das formas de interação e construção do conhecimento acerca da cânabis desenvolvidas.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 O hipertexto

5.1.1 O conceito de hipertexto e a teoria crítica francesa

Quem primeiro definiu o termo hipertexto, foi Ted Nelson no início dos anos 1960.

Por hipertexto, eu entendo escrita não seqüencial - um texto com vários caminhos que permite que os leitores façam escolhas, e que são melhor lidos numa tela interativa. Popularmente, são concebidos como uma série de pedaços de textos conectados por links que oferecem ao leitor diferentes caminhos.

(NELSON apud OLIVEIRA, 1999 p.62)

Mas para outros autores o hipertexto pode estar relacionado a uma tecnologia específica, necessitando de uma interface digital para ser considerado hipertexto. (OLIVEIRA, 1999)

É tomada aqui a palavra hipertexto como sinônimo de hipermídia, onde o texto possui um sentido mais amplo, que abarca também som, imagem, animação e outros gêneros de informação.

O hipertexto, como definido por George P. Landow (1992), possui muitas das características do ideal de texto definido pelos autores da teoria crítica literária francesa algumas décadas antes do surgimento da *world wide web* (LANDOW, 1992). Os teóricos pareceram prever o que se realizaria com o surgimento do computador pessoal e da internet: uma rede, sem entrada, caminho, nem saída definidos, onde o leitor pode encontrar muitos sentidos possíveis. Os críticos buscavam abandonar a centralização, a margem, a hierarquia e a linearidade presentes no texto tradicional. (MARCOTTE, 2000)

Nesse texto ideal, as redes são múltiplas e interconectadas, sem que nenhuma se sobreponha às outras; esse texto é uma galáxia de significantes, e não uma estrutura de significados; não há princípio; ele é reversível; nós o acessamos por múltiplas entradas, entre as quais nenhuma pode ser declarada com certeza a principal; os códigos que o ele põe em jogo se expõem a perder de vista, eles são 'indecisíveis' [...]. Deste texto completamente plural, os sistemas de sentido podem

tomar conta, mas o seu número nunca está determinado, tendo como medida o infinito da linguagem.⁴

(BARTHES, 1970, p.12)

Assim, de acordo com a proposta de Barthes (1970) o leitor se tornaria idealmente produtor do significado do texto por meio das interconexões realizadas entre diferentes "blocos de significado". Estes blocos poderiam ser uma palavra, uma frase, e até páginas de texto. Barthes dá o nome de *lexie* a estas unidades de leitura.

Por sua vez o hipertexto parece realizar as possibilidades previstas pelos críticos franceses. O leitor do hipertexto, o usuário da internet, passeia entre uma *lexie* e outra e, ao fazer isso, procede a uma necessária reconfiguração do sentido do que é lido por meio de uma trajetória única escolhida por ele dentro da galáxia de significados da web (LANDOW, 1992).

Enquanto Barthes (1970) contribuiu para a compreensão teórica da não linearidade do texto, Derrida estudou a intertextualidade, características materializadas nos hipertextos da web onde o descentramento causado pela montagem de pedaços de sentido é vivenciada em cada navegação por diferentes *links*. (MARCOTTE, 2000)

Já para Foucault (1969) a fronteira de um livro nunca está claramente determinada. É relativa, pois ele se insere em um sistema de referências onde estão presentes outros livros, outros textos, frases etc. Para o autor o livro é um "nó na rede" de observações, interpretações, categorias e regras.

... não há um enunciado que não pressuponha outros, não existe um que não tenha em torno de si um campo de coexistência, efeitos de série e de sucessão, uma distribuição de funções e papéis...⁵

(FOUCAULT, 1969 p.34)

Portanto, a ideia de hipertexto, tão presente hoje no universo virtual, já havia sido em grande parte concebida teoricamente por meio da definição de conceitos

⁴ Tradução livre: "Dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés; il n'y a pas de commencement; il est réversible; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut être à coup sûr déclarée principale; les codes qu'il mobilise se profilent à *perte de vue*, ils sont indécidables [...]. De ce texte absolument pluriel, les systèmes de sens peuvent s'emparer, mais leur nombre n'est jamais clos, ayant pour mesure l'infini du langage."

⁵ Tradução livre: "... il n'y a pas d'énoncé qui n'en suppose d'autres, il n'y en a pas un qui n'ait autour de soi un champ de coexistence, des effets de série et de succession, une distribution de fonctions et de rôles..."

como rede, intertextualidade, não linearidade e protagonismo do leitor. O que existe no hipertexto é, na realidade, uma transformação nos papéis do leitor e do escritor. A dimensão da autoridade do texto fica dispersa, não estando concentrada em uma pessoa que concebeu o texto completo, mas compartilhada pelos "escritores". O texto passa a ser instável, plural e vivo, tomando novos significados e caminhos a cada leitura que se constrói dentro de uma galáxia de significados (OLIVEIRA, 1999).

Já a respeito do uso contemporâneo da internet, a circulação de conteúdos, e a autoria, Bruns (2008), descreve o triplo papel que pode ser assumido pelo usuário comum. Ele acessa conteúdos, publica conteúdos e é também mediador de informações, transformando conteúdos. Ela chama esse usuário de *producer*, que em inglês é uma composição dos termos *producer* (produtor) e *user* (usuário). (BRUNS, 2008 apud ZILLER, 2011)

5.1.2 O hipertexto e a mente

A transformação social na maneira de apreender a informação e de construir conhecimento que trouxe o hipertexto, é comparável à invenção do livro. O livro quebrou os limites de tempo impostos à transmissão do conhecimento pela oralidade, já o hipertexto rompe os limites de espaço (OLIVEIRA, 1999). Atualmente, com a crescente acessibilidade à internet, a informação passa a ser cada vez mais construída coletivamente e simultaneamente por pessoas em lados opostos do globo terrestre.

A maneira como o indivíduo apreende o conhecimento também muda completamente. A leitura de um livro é lógica e linear, já sabemos onde ele começa e onde termina, mesmo com todas as possíveis interpretações e referências, ele ainda mantém um formato de alguma maneira, distante da nossa natureza. (CARNEIRO, 2006)

A natureza do nosso próprio pensamento não é linear, e muito menos possui um começo, caminho e fim determinados. O hipertexto se aproxima muito mais da organização mental humana, até porque o centro do texto criado pelo leitor é ele próprio, e não o autor como no caso do livro. No hipertexto a intuição guia o navegante por um universo a ser inventado. (OLIVEIRA, 1999)

Mas não é por acaso que a estrutura do hipertexto tem suas relações com o funcionamento da mente. Para o teórico estadunidense Vannevar Bush, a construção de sentido ou a significação na comunicação humana, tem como operação elementar a associação. "Dar sentido a uma mensagem é conectá-la a outras mensagens, construindo uma ampla cadeia de relacionamentos, um hipertexto mental, transitório e único." (OLIVEIRA, 1999) O sentido emerge do contexto, ele é presente e único. Para ser registrado na memória, é necessário que sejam feitas associações. Quanto maior for a rede de associações ligadas a ela, mais fácil é evocar uma memória.

Foi a partir dessa ideia que nos anos 1950 Bush idealizou uma máquina capaz de reproduzir e ampliar a memória humana. O *Memex* funcionaria através de um sistema de indexação associativa, o que chamamos hoje de *links*. O usuário poderia armazenar seus livros e informações pessoais e consultá-los de forma rápida e flexível. Uma reprodução da memória humana, mas com a possibilidade percorrer e percorrer indefinidamente os caminhos associativos. (OLIVEIRA, 1999)

Influenciada por ele, a geração que se seguiu desenvolveu o computador pessoal e posteriormente a internet.

5.2 A arte: inspiração, criação, contemplação e contestação

Imagem 1 - The Artist Hand, óleo sobre madeira, de Alex Grey.



fonte: www.alexgrey.com

A mão do artista segura um instrumento poderoso, aqui simbolizado pelo 'pincel vajra', uma maneira de despertar as pessoas para sua própria essência através da luz da visão superior. Toda a história da arte é uma expressão de criatividade universal que, invisível, circunda e dá suporte a cada ato criativo. O vajra é um instrumento espiritual, um cetro de trovão pertencente ao deus Hindu Indra e tido pelos sábios Budistas como um símbolo da clareza de diamante e do brilho da verdadeira natureza da mente.⁶

(GREY)

Nessa pintura, Alex Grey traz a ideia do artista como detentor da capacidade de transformar o outro. Ele é um elo que, amparado por todos os criadores que o precederam, conecta dois mundos. O ato criativo não está nas mãos do artista sozinho, mas é uma “expressão de criatividade universal”.

⁶ Tradução livre: "The artist's hand holds a powerful instrument, here symbolized by a "vajra brush," a means to awaken people to their own essence through the light of higher vision. The entire history of art is an expression of universal creativity that invisibly surrounds and supports every creative act. The vajra is a spiritual device, a thunderbolt scepter owned by the Hindu god Indra and adopted by the Buddhist sages as a symbol of the diamond-like clarity and brilliance of the mind's true nature."

Em seu texto sobre a autonomia ou heteronomia nos estados alterados de consciência, Henrique Carneiro (2008), narra brevemente a “história da consciência de si”; da representação da autoconsciência como instância coletiva, ao modelo de subjetividade moderno. Mas esse homem “enclausurado em si” experimenta um “afrouxamento do eu” quando acessa formas diferenciadas de consciência. Algumas atividades podem levar o indivíduo a uma diluição do princípio de individuação, coisas banais como o espirro, a gargalhada, o choro, ou outras com um significado mais profundo, como o ficar apaixonado ou a dança. Uma dessas atividades provocadoras desse estado mental de descentramento do ego é a contemplação artística.

O artista que, como descreve Grey, abre os olhos de um indivíduo para sua verdadeira essência, está também modificando a consciência de si do sujeito. Esse interior essencial, é o interior negado pela cultura clássica de que fala Carneiro (2008) a 'verdadeira natureza' que ficou esquecida pelo sujeito cartesiano, fragmento alienado de um conjunto cujo sentido nunca se compreende. Portanto, o papel do artista através de seu trabalho, na visão de Grey e de Carneiro, é de um facilitador do acesso aos estados alterados de consciência para os contempladores de sua obra.

Uma outra perspectiva possível no trabalho do artista é a crítica política. Esta pode se somar ao artista facilitador da expansão da consciência citado acima, no mesmo indivíduo. Muitos dos artistas que fazem referência direta à cânabis em suas obras, o fazem reivindicando mudanças sociais e políticas como é o caso da banda carioca surgida nos anos 1990, Planet Hemp, que defendia explicitamente a legalização da maconha em suas canções. (MUNDIM, 2006) Inclusive alguns movimentos culturais como um todo, como o reggae por exemplo, representam minorias, e nascem de uma crítica social. (BOOTH, 2004)

Um outro exemplo de arte canábica contestatória é o autorretrato do artista carioca Fernando de La Rocque na Imagem 2.

Imagem 2 - “Legal”, autorretrato de Fernando de La Rocque



fonte: Blog do artista (ROCQUE)

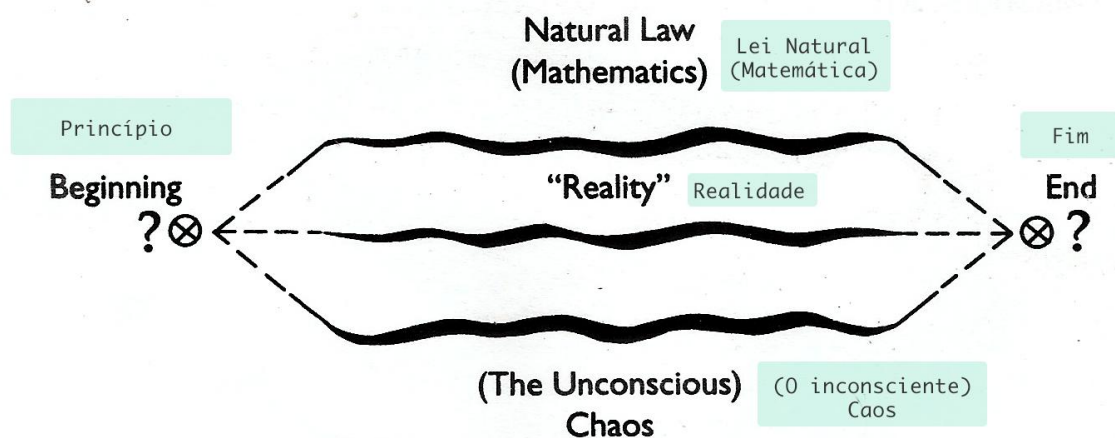
A impressão foi realizada pelo artista em 2012 soprando fumaça de cânabis sobre papel através de uma moldura recortada. O nome da obra: Legal.

5.3 A experiência psicodélica

O livro **Chaos, Creativity, and Cosmic Consciousness** (Caos, Criatividade e o Retorno do Sagrado, 2001) reporta uma conversa, ou como diz o prefácio, um triálogo, entre Rupert Sheldrake, Terence McKenna e Ralph Abraham. Uma das discussões iniciais do volume diz respeito à origem da imaginação e da criatividade: como são criadas novas coisas, se elas já existiriam previamente em outro nível de realidade, ou se existe realmente uma evolução criativa imprevisível neste nível de realidade (ABRAHAM; MCKENNA; SHELDRAKE, 2001).

Ela chegam à figura apresentada na Imagem 3.

Imagem 3 - Desenho feito por Ralph Abraham ilustrando os três níveis da História



Three Levels of History. As time advances to the right, three layers of history spring up from a point, The Beginning, and collapse again to a point, The End.

Três Níveis de História. Na medida em que o tempo avança para a direita, três camadas de história nascem de um ponto, O Princípio, e colapsam novamente em um ponto, O Fim.

fonte: ABRAHAM; MCKENNA; SHELDRAKE, 2001.

Aqui a existência no tempo histórico está dividida em três níveis, no meio a realidade como a percebemos, embaixo o caos e em cima o nível da ordem matemática. Ao longo do tempo histórico vão aparecendo formas cada vez mais complexas no nível da realidade humana. Abraham explica o caos:

*Há um outro nível embaixo, que eu chamei de caos, ou o inconsciente de Gaia. Ali está contida não somente a forma, mas a fonte da forma, a energia da forma, a forma da forma, o material do qual é feita a forma. Algum pequeno tilintar vem como com um sino tocando, então uma forma eclode e se torna parte da linha do tempo.*⁷
(ABRAHAM, 2001 p.18)

Assim, o caos se faria necessário para o surgimento da criatividade. Caos criatividade e imaginação comporiam um motor onde um impulsiona o outro criando um ciclo auto-energizante. A energia vem do caos, passa pela criatividade, viaja até a imaginação, volta ao caos, então se expande para a criatividade e assim segue.

⁷ Tradução livre: "There is another level below, at the bottom of the figure, which I am calling chaos, or the Gaian unconscious. This contains not form, but the source of form, the energy of form, the form of form, the material that form is made of. Some little tinkle comes along like a ringing bell, then a form pops up and becomes part of the time wave."

Para que possamos trazer do caos algo novo, a criatividade tem de se expressar em uma forma reconhecível por nós, possível de existir no que conhecemos por realidade. Segundo Sheldrake (2001) um sonho poderia ser um modelo do surgimento da criatividade. A imaginação humana opera através dos sonhos, da linguagem, da leitura, e, de uma forma extrema através da experiência psicodélica. Já para McKenna (2001) uma experiência psicodélica forte iria ainda além do sonho, pois seria sair completamente de si e ser lançado em uma imaginação cósmica, onde o ser humano tem o simples papel de observador.

De uma maneira ou de outra, a experiência psicodélica permitiria o acesso a novas ideias, à criatividade, que podem ser trazidas à compreensão no nível da “realidade” através de formas ali apreensíveis. Esse é o papel do artista no caso da arte visionária, da qual Alex Grey é expoente (GREY). Nela o artista retrata em suas obras visões que teve em outros estados de consciência, induzidos por substâncias psicodélicas. (ABRAHAM; MCKENNA; SHELDRAKE, 2001)

Na perspectiva de Carneiro (2006), a escolha do indivíduo por alterar o seu estado de consciência é uma liberdade necessária como a escolha das roupas que vai vestir ou os alimentos que vai consumir, é na realidade, a liberdade sobre o uso do seu próprio corpo e mente. Dentro dessa liberdade o indivíduo pode optar por deixar seu ego, abandonar a consciência de si numa experimentação de outros estados mentais.

O uso de drogas psicoativas evoca significados mais profundos do que simplesmente um hedonismo químico ou um uso como remédio psicoterapêutico, mas remete a uma crescente plasticidade da subjetividade humana que se espelha em diversos meios técnicos para buscar a alteração de si, dos estados de consciência, cognição, afetividade e humor.

(CARNEIRO, 2008 p. 77)

A razão pela qual o indivíduo busca esse outros estados de consciência cabe apenas a ele próprio, a plasticidade da subjetividade pode ser uma busca espiritual para alguns, uma cura para outros, a busca por inspiração, ou como propõe McKenna (2001) uma viagem a uma imaginação cósmica alheia à própria mente humana.

No caso da *cannabis sativa*, o seu uso como psicodélico pode ser realizado de diversas formas, cada uma delas levando a um nível diferente de experiência (CARNEIRO, 2002). Pelos próprios relatos dos consumidores, podemos notar diferentes níveis de experiência. O consumo feito pelos escritores franceses do Clube dos Haxinxins no século XIX parece trazer efeitos visionários e fantásticos de uma experiência psicodélica intensa. Eles ingeriam o haxixe (resina da planta) em uma mistura com outros alimentos, numa geléia que chamavam de *dawamesc* (PICHOLS, 2008). Já o consumo fumado das inflorescências da planta, bastante disseminado no Brasil, apesar de apresentar diferentes níveis na experiência em si, não costuma trazer relatos de uma experiência tão intensa como as narradas pelos consumidores do haxixe pela forma oral (MCRAE; SIMÕES, 2004).

Segundo Zimberg (1986) o resultado e o significado da experiência são determinados por três fatores: a droga em si e as alterações que as substâncias químicas exercem sobre o cérebro; o *set*, ou seja todas as referências anteriores que aquele usuário tem da droga, o que ele espera dela, as experiências que já vivenciou etc.; e o *setting*, o contexto em que o usuário está no momento do uso da substância, se está ouvindo música, se sente confortável ou não etc. Nesse sentido é possível dizer que as experiências criativas e artísticas com a cânabis variam segundo as propriedades farmacológicas da planta e seu sistema de uso, as práticas culturais relacionadas e as disposições individuais dos artistas.

Por outro lado, indagando sobre as razões pelas quais as pessoas fazem uso dos psicodélicos, especialmente da cânabis, Edward MacRae e Júlio Assis Simões (2004) encontraram que a maioria dos entrevistados realizava alguma atividade artística regularmente, como teatro, dança ou música, e muitas vezes esta estava associada ao uso da cânabis.

Para os usuários há certas atividades que parecem ser favorecidas pela cânabis - como ouvir música, dançar ou desenhar - e costumam ser precedidas por um baseado. De uma forma ou de outra, esse favorecimento é interpretado em termos de amplificação e aprimoramento da sensibilidade e da percepção.

Assim, os entrevistados são levados a sentir que a maconha 'abre canais', aguça a criatividade, solta a imaginação e a 'intuição', acentua a percepção do ambiente físico e dos sentimentos pessoais e contribui para o 'autoconhecimento'.

(MCRAE; SIMÕES, 2004 p. 85 e 86)

Os usuários optam por acessar estados alterados de consciência, guiados pela cânabis, para o favorecer a realização de determinadas tarefas. São notadas diferenças na sensibilidade, na intuição e na criatividade. Todas faculdades pertencentes ao universo da arte, da criação e da contemplação. Sobre tudo na música existem relatos de diversos instrumentistas que acreditam executar melhor a sua arte com o auxílio da cânabis (SLOMAN, 1998).

Milton 'Mezz' Mezzrow, jazzista do início do século passado fala sobre sua primeira experiência com a cânabis:

*A primeira coisa que eu notei, foi que eu comecei a escutar meu saxofone dentro da minha cabeça... Então eu comecei a sentir as vibrações da paleta muito mais pronunciadas sobre meu lábio... Eu achei que estava me expressando muito melhor e colocando o sentimento que eu queria em minhas frases... Todas as notas saíam facilmente de meu instrumento, como se elas já estivessem lá, escorregando e recheando a campânula, então tudo o que eu tinha que fazer era soprar um pouco e colocá-las em seu caminho, uma depois da outra, nunca errando, nunca fora do tempo, tudo isto sem um grama de esforço... Eu sentia que poderia seguir tocando por anos sem que me acabassem as idéias ou a energia.*⁸

(MEZZROW apud BOOTH, 2004 p.139⁹)

Outro relato de alteração da consciência, é a do escritor e poeta da geração Beat, Allen Ginsberg:

*Quando eu fumei maconha, de repente me dei conta de quão admiravelmente evidentes eram meus sentidos. ... Ali estava um estimulante suave da percepção que me levava a todos os tipos de admirações e vibrações cósmicas, e apreciações das pinturas de Cézanne e da Renascença e gostos de cor. Aquilo tinha algo a ver com o aumento dos sentidos, a renovação dos sentidos ou a exploração de modos de consciência.*¹⁰

(GINSBERG apud SLOMAN, 1998 p.175)

Ginsberg narra suas experiências fumando escondido para posteriormente entrar em um museu e apreciar durante horas quadros de Cézanne. Descobriu

⁸ Tradução livre: "The first thing I noticed, was that I began to hear my saxophone as though it were inside my head... Then I began to feel the vibrations of the reed much more pronounced against my lip... I found I was slurring much better and putting just the right feeling into my phrases... All the notes came easing out of my horn, like they'd already been made up, greased and stuffed into the bell, so all I had to do was blow a little and send them on their way, one right after the other, never missing, never behind time, all without one ounce of effort... I felt I could go on playing for years without running out of ideas and energy."

⁹ BOOTH cita a autobiografia de Mezzrow: *Really the Blues*, 1946.

¹⁰ Tradução livre: "When I smoked grass I suddenly realized how amazing it was that on the evidence of my own senses, which I did not doubt, here was a very mild stimulator of perception that led me into all sorts of awes and cosmic vibrations and appreciations os Cézanne and Renaissance paintings and color tastes. It had something to do with the augmentation of the senses, the refreshment of senses or the exploration os modes of consciousness."

cores, formas e relata que compreendeu o que Cézanne havia compreendido para realizar as suas pinturas através de sua contemplação das obras. (SLOMAN, 1998)

Podemos ver aqui uma possibilidade do acesso de Ginsberg a uma consciência expandida no sentido dado por Carneiro (2008). Neste caso Cézanne teria cumprido o papel do artista segundo Alex Grey.

MacRae e Simões também ressaltam que os entrevistados não dão a entender que a cânabis torne a pessoa criativa, mas que ela pode facilitar o processo de criação e aguçar a percepção dos sentidos, intensificando a apreciação artística e propiciando uma facilidade do acesso aos estados de êxtase, como os descritos por Carneiro (2008). (MCRAE; SIMÕES, 2004)

5.4 O hipertexto, a experiência psicodélica e a arte

O ambiente virtual da rede mundial de computadores é uma expressão virtual de uma estrutura complexa, pois é construído e desconstruído, criado e recriado em tempo real, e por um número cada vez maior de pessoas. Trata-se de um sistema potencialmente caótico, que acaba se organizando em certo nível pela criação espontânea de padrões de comportamento. Na realidade, existem nós de informação organizada (páginas ou *sites*), conectados por *links*, dentro de uma situação de caos global. (OLIVEIRA, 1999)

Assim como a criação artística pode ter o nascimento da criatividade no caos (ABRAHAM; MCKENNA; SHELDRAKE, 2001), o hipertexto como ambiente potencialmente caótico e multimídia, permite uma infinidade de caminhos criativos para o usuário. A experiência psicodélica como uma possibilidade de saída de si e conexão com estados de consciência expandida, possui uma relação com a viagem do surfista hipertextual na medida em que ele navega por um ambiente construído a partir de uma metáfora do funcionamento do cérebro humano, recriado constantemente por uma coletividade. Ambos (o psiconauta e o internauta) continuam, de qualquer forma, sendo o centro que norteia a viagem, mas não estão fechados dentro de si próprios. (CARNEIRO, 2008)

Nessa perspectiva de Henrique Carneiro (2008), os meios de comunicação tem hoje importante influência no modelo de subjetividade que afeta a psicologia humana. A televisão por exemplo é uma máquina de produção de subjetividade, que

molda a consciência e o humor tanto quanto o uso de drogas. "A tecnologia áudio-visual e a psicoquímica são ambas recursos tecnológicos de fabricação sensorial da realidade visionária." (CARNEIRO, 2008) Com a aparição da internet, é rompida a passividade contemplativa da hipnose da televisão. O espaço sensorial com a *web* é comunicativo, abrangente e interativo. A transformação social que traz essa modificação na maneira de se relacionar com a informação ainda está sendo criada e experimentada. O indivíduo se torna ativo de diversas maneiras na construção do conhecimento, desde a sua criação hipertextual na leitura não linear, passando pelo *poduser* que transforma conteúdos à criação de conteúdos propriamente, que podem ser lidos e transformados por outras pessoas em todas as partes do mundo.

Estamos explorando aqui o hipertexto como fenômeno técnico sociocultural, com grandes possibilidades transformadoras, não somente da nossa vida prática, mas da nossa própria subjetividade. (CARNEIRO, 2008)

Há toda uma dimensão estética ou artística na concepção das máquinas ou dos programas, aquela que suscita o envolvimento emocional, estimula o desejo de explorar novos territórios existenciais e cognitivos, conecta o computador a movimentos culturais, revoltas, sonhos.

(LÉVY in OLIVEIRA, 1999 p.22)

Novos territórios existenciais e cognitivos são também explorados pelos psiconautas, usuários de substâncias psicodélicas. O ciberespaço, termo lançado por William Gibson em 1984, estabelece uma relação entre a revolução da informática e o psicodelismo. (CARNEIRO, 2008)

A noção de navegação psíquica surgida da vivência da viagem psicodélica como uma trip interior aos antípodas mentais, traz um paralelo entre as neurotecnologias (drogas, realidade virtual, estímulo de ondas cerebrais) e as tecnologias da informação (redes do ciberespaço, comunicação por satélite e cabo, computadores pessoais multimídia, imagem e som digital). Uma parte da mesma geração dos anos sessenta, que protagonizou a revolução psicodélica, mergulhou nas décadas seguintes no ciberespaço. Os psiconautas e internautas contemporâneos navegam em psicoferas ou noosferas, realidades virtuais compartilhadas e círculos de relações de múltiplas identidades.

(CARNEIRO, 2008 p.82)

A partir de todos os conceitos e reflexões apresentados, são sugeridos possíveis pontos que correlacionam a 'escrileitura' hipertextual, o fazer e o contemplar da arte, e a experiência psicodélica. Eles servem como base para

pensar possibilidades de uma construção hipertextual que explore as associações cognitivas do usuário no sentido de uma metáfora da contemplação artística e da experiência psicodélica.

Finalmente, é tomada como conclusão desta reflexão um trecho do texto de Henrique Carneiro:

Esta é uma história das sensibilidades, das concepções sobre o eu e dos limites da autonomia de si para consigo. Em uma palavra, trata-se da plasticidade psíquica. Da definição de quem é o artista, de quem ordena as cores e as imagens do quadro, de como é possível fazer do espírito humano uma matéria criativa. A arte, nesse sentido, é o grande instrumento cultural da alteração da consciência por meios sensoriais. A estética do corpo e do espírito possui uma poesia existencial que alcança novos recursos tecnológicos com a psicoquímica, a realidade virtual e as comunicações eletrônicas.

(CARNEIRO, 2008 p.78)

5.5 Referencial teórico para a construção prática de um *site*.

5.5.1 Arquitetura da Informação

A partir dos anos 1990, o conceito de Arquitetura da Informação, começou a ser utilizado para a organização do ambiente *web*. A estrutura de um *site* passou a ser comparada à estrutura de um prédio, por onde o usuário deve idealmente conseguir se locomover sem se perder para alcançar seus objetivos. A Arquitetura da Informação do *site* é comparável à planta baixa de uma construção arquitetônica. Ela é o mapa da informação digital (MORVILLE; ROSENFELD, 2006).

Morville e Rosenfeld (2006, p. 4) conceituam a arquitetura da informação da seguinte forma:

- *Design* estrutural de ambientes de informação compartilhada.
- Combinação entre sistemas de organização, rotulagem, pesquisa e navegação dentro de *web sites* e intranets.
- Arte e ciência de modelagem de produtos de informação e experiência para apoiar usabilidade e *findability* (encontrabilidade).
- Uma disciplina emergente e uma comunidade de prática focada em trazer princípios de *design* e arquitetura para o contexto digital.

O foco da Arquitetura da Informação (AI) é o usuário, e a experiência que ele terá ao navegar pelo *site*. Sem um bom planejamento de arquitetura da informação o *site* pode acabar ficando com difícil navegação, gerando uma desistência dos usuários de continuar acessando as páginas. Com a AI bem planejada também não ficam informações ‘escondidas’ em alguma página sem entrada por não existirem *links* que dão acesso a elas. (KRUG, 2006)

5.5.2 A Usabilidade e a Experiência do Usuário

A usabilidade é uma disciplina que explora maneiras de fazer com que um *web site* tenha fácil navegação. Ela possui interdisciplinaridade com a AI. Segundo Steven Krug (2006), a primeira lei da usabilidade para ele é “*don’t make me think*”, “não me faça pensar”. Ou seja, o *site* deve ser auto-explicativo. O usuário tem de saber onde existem *links* “clicáveis”, e o que ele deve esperar encontrar ali. A informação deve estar organizada de maneira clara, e na tela visualizada não deve haver um excesso de informação que dificulte a compreensão e o encontro dos *links* buscados.

O *design* também está intimamente relacionado à AI e à usabilidade, pois através das formas, cores e tipografias utilizadas é possível hierarquizar e organizar a informação visualmente.

Tudo é feito pensando na experiência do usuário, portanto é fundamental que sejam feitos testes de usabilidade e navegabilidade do *site* com pessoas, preferencialmente com diferentes níveis de conhecimentos informáticos. (KRUG, 2006)

6. METODOLOGIA

6.1 Levantamento, compilação e organização do conteúdo

Foi realizada inicialmente uma revisão bibliográfica acerca dos temas principais relacionados ao produto, sobretudo a cânabis na arte e o hipertexto. Uma parte da revisão esteve voltada para a reflexão teórica na construção das propostas de interação do *site* e construção deste, e outra parte para selecionar o conteúdo que seria disponibilizado no *site*.

O conteúdo do *site*, foi retirado sobretudo de livros sobre a história da cânabis¹¹ ou sobre 'drogas' e cultura, e selecionado mediante uma análise dos principais movimentos artísticos e pessoas que fizeram o uso criativo da planta.

A partir desse primeiro levantamento foram selecionadas informações relevantes do ponto de vista histórico e cultural sobre cada um dos autores selecionados, para traçar um panorama geral do uso da cânabis dentro da arte na história ocidental. O foco acaba sendo sobre a história ocidental pelo fato de existir um volume muito maior de registros acessíveis dessas expressões artísticas.

Após a seleção dos principais movimentos e artistas envolvidos com a cultura canábica, foram pesquisados na *web* arquivos de imagem, vídeo e som a eles relacionados.

A organização inicial do conteúdo se deu na forma de uma linha do tempo, mas a escolha por uma apresentação não linear dos dados fez com que posteriormente outros tipos de relação entre as informações e conteúdos fossem experimentados.

Na apresentação inicial do *site* que pode ser acessada atualmente, constam apenas algumas das informações inicialmente selecionadas, que ilustram a proposta completa do projeto.

¹¹ BOOTH, 2004; MACRAE e SIMÕES, 2000; HENMAN e PESSOA JR., 1986; entre outros.

6.2 Construção do conceito

A partir do referencial teórico anterior e do conteúdo levantado para a produção do site foi feito um brainstorming para criar possíveis conexões semânticas entre cânabis e arte que pudessem contribuir para a construção do conceito do site.

São alguns dos tópicos surgidos no processo:

6 sentidos
novas conexões na linha do pensamento
abertura dos canais
imprevisibilidade da experiência
caos e criatividade
voo da consciência de si
liberdade
complexidade
experimentação
portas da percepção
transcendência
percepção alterada
transformação do indivíduo
acesso a outros mundos

Após essa etapa exploratória inicial foi elaborado o pequeno texto:

Tanto a criação e a contemplação artísticas, como o uso de substâncias psicoativas podem representar um **voo da consciência**, uma saída de si. Esse voo possibilita **novas conexões** de idéias e novas percepções da realidade as quais podem contribuir para o processo criativo.

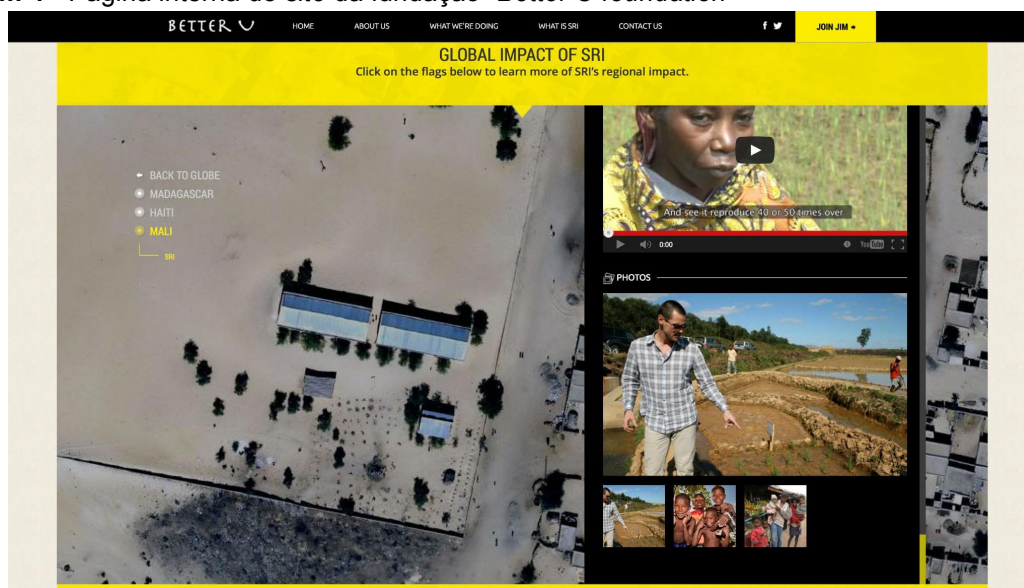
E em seguida construiu-se o conceito final do trabalho.

Uma proposta de site que tenha a experiência psicodélica na criação artística como metáfora para uma interação hipertextual com o conteúdo e que possibilite e explore diferentes maneiras de interação entre os usuários e o conteúdo.

6.3 Pesquisa de Referências *online*

Na etapa seguinte foram pesquisadas diferentes propostas de interação e navegação na *web* e foram selecionados alguns *sites* que apresentaram propostas criativas de navegação, e formatos inovadores de organização do conteúdo multimídia. A seguir, a descrição de alguns dos exemplos mais relevantes.

Imagem 4 - Página interna do *site* da fundação “*Better U foundation*”



fonte: <http://www.betterufoundation.org>¹²

Este é um *site* em *flash* (linguagem utilizada para programar), que apresenta um conteúdo textual diverso: vídeos, textos, mapas interativos. É a página de apresentação de uma fundação que dá suporte a iniciativas inovadoras de sustentabilidade em diversos países, a *Better U foundation*. Um exemplo de conteúdo apresentado de maneira dinâmica e interativa, com elementos dispostos de maneira não convencional e não linear pois o conteúdo pode ser acessado através de mapas, ou de animações interativas. Cada ligação leva o usuário a uma página diferente, desenhada especificamente para aquele conteúdo. A disposição dos elementos nas páginas e a presença de fotografias aliadas a animações criam um ambiente de “ecologia e sustentabilidade” que são justamente a proposta da fundação.

¹² Foi feita a opção por deixar o *link* completo no corpo do texto para facilitar o acesso às referências na leitura do texto em computador ou tablet.

Uma referência bem sucedida de organização de conteúdo dentro de um conceito, da maneira criativa, que atende às regras de Usabilidade e AI desenvolvidas por Krug (2006) e Morville e Rosenfeld (2006).

Imagem 5 - Página Inicial do site “Devanearte”



fonte: <http://devanearte.spawdin.net/>

Este é o exemplo de uma página criada como uma proposta artística e não como um *site* de conteúdo. Ela representa uma exploração e uma metáfora das possibilidades transformadoras do hipertexto. A frase que se lê no canto superior esquerdo da página “O fim da história linear”, faz referência à leitura hipertextual em si, mas também ao conteúdo da página. Ela não possui ligações internas, sendo os redirecionamentos presentes na página Devanearte sempre para páginas externas. Esta página não é um exemplo de usabilidade, pois não sabemos onde podemos clicar, nem sabemos o que aparecerá ao clicar. Ela se propõe a ser um objeto de arte, e não um *site* informativo, (no qual o usuário busca e supostamente encontra determinadas informações). É uma página que incita a reflexão, para ser acessada de maneira contemplativa.

O interesse deste exemplo é a presença de uma incitação a uma navegação não tradicional. Não há reflexão linear possível para navegar nesta página, sendo esta realizada de maneira mais ‘intuitiva’.

Imagem 6 - Site pessoal do ator Jim Carrey

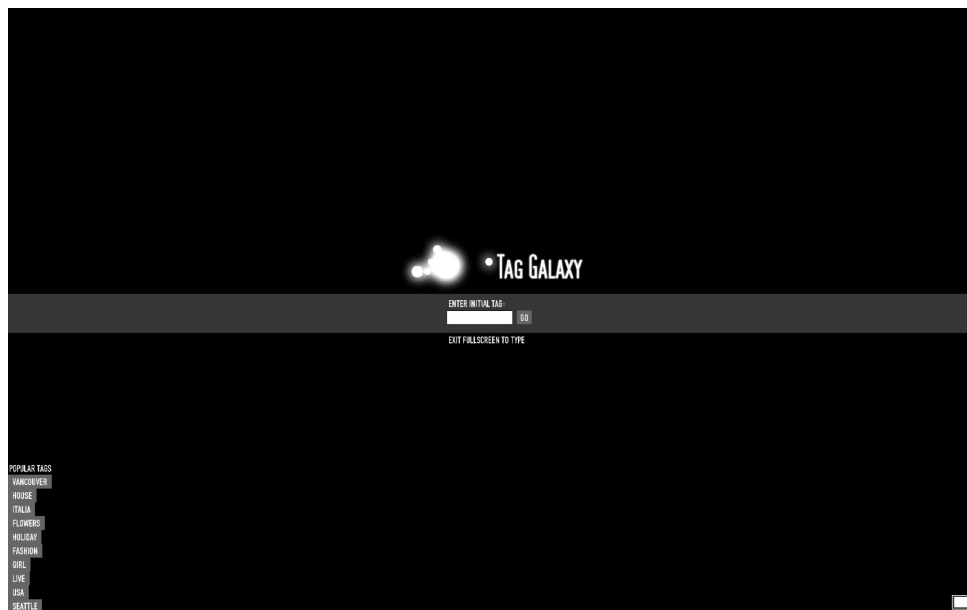


fonte: <http://www.jimcarrey.com/>

O *site* pessoal do ator Jim Carrey possui duas propostas de navegação. Ao acessar a página inicial há uma imagem com uma organização de *links* principal caótica, mas o menu na parte inferior permite também uma navegação mais linear. Ao clicar nas figuras visualizadas na página encontramos diversos elementos: músicas, animações, textos, *links* para outras páginas etc. Todos elementos que, de alguma maneira, compõem o universo do ator. Já a navegação linear através do menu permite que o usuário encontre dados mais objetivos, como uma biografia de Jim, ou as notícias relacionadas a ele.

Este *site* leva o visitante a uma viagem ao mundo de Jim Carrey. Ele pode optar por se deixar surpreender pela navegação puramente intuitiva e imprevisível oferecida pelas ligações presentes na imagem principal, ou acessar conteúdos organizados no menu tradicional.

Imagem 7 - Página introdutória do *site* “Tag Galaxy”



fonte: <http://taggalaxy.de/>

No Tag Galaxy usuário é convidado a escrever uma palavra à sua escolha no *box* inicial. O *site* busca essa palavra entre as *tags* do *site* de fotografias *flickr*¹³. O resultado aparece na Imagem 8.

Neste exemplo a autoria do usuário sobre o hipertexto construído (OLIVEIRA, 1999) é ressaltada. O visitante pode escrever a palavra que queira no *box* inicial. A partir da palavra escolhida pelo usuário o *site* gera na próxima página, uma imagem que pode nunca se repetir, não somente porque a palavra escolhida pode ser única, mas também porque a imagem gerada depende do conteúdo de *tags* do *site flickr*, que é alterado diariamente por seus usuários.

¹³ Ao subir uma fotografia no *site flickr*, o usuário é convidado a escrever algumas palavras que ele relacione ao conteúdo daquela foto. Estas palavras são *tags*.

Imagem 8 - Página do site “Tag Galaxy”, formada após a introdução da tag “amor”



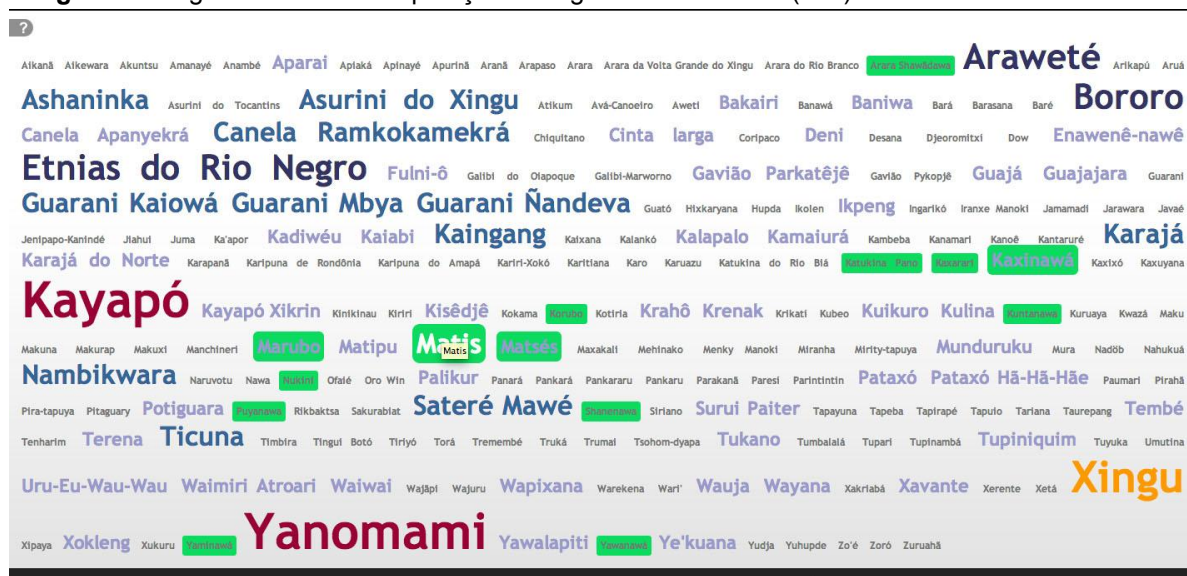
fonte: <http://taggalaxy.de/>

Aqui foi digitada a *tag* “amor”, então foi gerada uma constelação de planetas com as *tags* que mais se relacionam a esta dentro do *site flickr*. (Se uma mesma foto possui a *tag* “amor” e a *tag* “red” elas estão relacionadas). Ao passar o cursor sobre os planetas vemos quantas fotografias possuem esta determinada *tag* no *site*. Quanto maior o número de fotografias, maior o tamanho do planeta associado à *tag*.

A aplicação do *design* neste exemplo auxilia a apreensão do conteúdo, pois temos uma informação visual, através do tamanho dos planetas gerados, do nível de conexão entre as *tags*.

A navegação por *tags* é interessante pois traz resultados inesperados dentro de um universo determinado pela *tag*. O usuário tem uma idéia do que vai encontrar, pois digitou uma *tag* com a qual já possui associações mentais de algumas idéias, mas a imagem gerada nunca será exatamente a esperada.

Imagem 9 - Página inicial *site* “Populações Indígenas Brasileiras” (PIB)

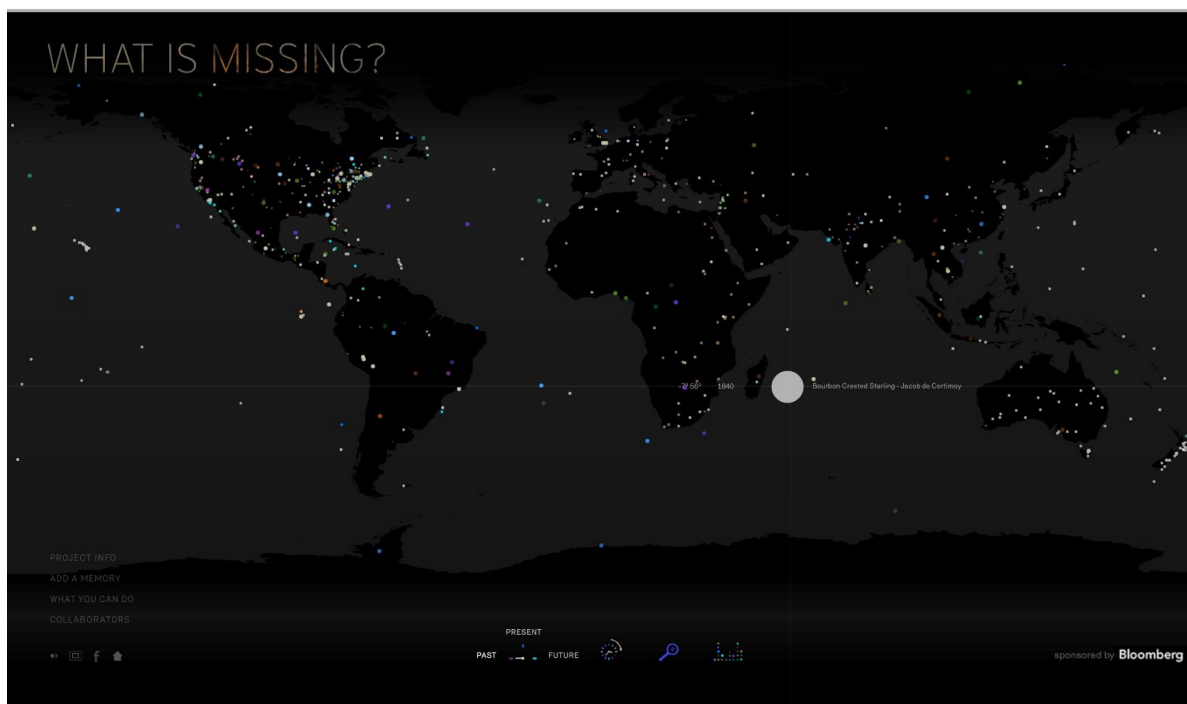


fonte: <http://pib.socioambiental.org/pt>

Este é um *site* que apresenta um extenso conteúdo acerca dos povos indígenas do Brasil. A página inicial apresenta os nomes de todas as etnias presentes no *site*. Quanto maior o tamanho da letra, maior a sua população, e ao passar o cursor sobre cada uma, se iluminam as etnias relacionadas. Um uso criativo do *design* que apresenta informações sobre o conteúdo antes mesmo de realizar um clique.

Aqui temos um exemplo de organização de um conteúdo extenso que pode ser acessado de maneira rápida.

Imagem 10 - Página inicial site “What is Missing?”



fonte: <http://whatismissing.net/#/home>

“O que está faltando?” é a pergunta no canto superior esquerdo da página que permite compreender o conteúdo. A navegação com o cursor sobre o mapa que aparece ao fundo abre pequenas informações textuais relatando algum elemento natural do qual os habitantes daquela região sentem falta. Uma idéia inovadora que rapidamente e efetivamente leva o usuário a refletir sobre a questão ambiental.

Nas palavras de Lévy¹⁴ (LÉVY apud OLIVEIRA 1999, p.31 deste trabalho), é suscitado aqui o ‘envolvimento emocional’ do usuário através de uma concepção estética e artística do programa criado. O computador está conectado a um movimento de revolta (LÉVY apud OLIVEIRA, 1999), Neste caso a revolta contra a devastação do meio ambiente e a extinção das espécies causada pela atual sociedade de consumo.

Os pontos no mapa que identificam algum elemento natural extinto em determinado local são criados por colaboração dos usuários. No *link* inferior esquerdo “Add a memory” (Adicione uma memória), o usuário pode participar da

¹⁴ “Há toda uma dimensão estética ou artística na concepção das máquinas ou dos programas, aquela que suscita o envolvimento emocional, estimula o desejo de explorar novos territórios existenciais e cognitivos, conecta o computador a movimentos culturais, revoltas, sonhos.”

construção do mapa preenchendo um formulário. Após avaliação, caso a ‘memória’ seja considerada pertinente, será adicionada à página inicial.

Este *site* permite assim uma construção conjunta de um conhecimento, diretamente aplicado a uma interface interativa e “criadora de subjetividades” no sentido dado por Carneiro (2008).

6.4 Escolha do estilo de *design*

Foram pesquisadas algumas possibilidades de estilos possíveis para o *design* do *site* Cânabis e Arte. Após a análise de diferentes estilos optou-se por construir um site que explorasse a colagem baseado em diferentes imagens.

Tal se deu pelo fato de que, dentro do conceito de construção do *site*, a colagem poderia representar visualmente a união de significados anteriormente desconexos que reunidos numa nova forma criariam um novo significado. A colagem representa as “novas conexões que geram a criatividade” citada na elaboração do conceito. Através da colagem também é possível representar o compartilhamento de idéias e espaços (virtuais) por indivíduos separados pelo tempo e/ou espaço (físico). A colagem permite a utilização de imagens dos próprios artistas citados, agregando a eles conteúdos multimídia e possibilitando novas interpretações do universo que os relaciona à cânabis.

Foram pesquisados vários sites que utilizaram o recurso visual das colagens tais como:

Imagem 11 - Página “colecciones” do site do joalheiro Juan Vellavsky



fonte: <http://juanvellavsky.com.ar/>

Com o propósito de apresentar o catálogo de jóias criadas por Juan Vellasky, esta colagem representa a mesa do artista de maneira estilizada. A colagem permite recriar universos, neste caso o ambiente de trabalho do joalheiro; e permite também unir elementos antes desconexos. Aqui temos o uso dos elementos ilustração, tipografia e fotografia.

Imagem 12 - Página inicial do site da marca de roupas “Needle”



fonte: <http://www.useneedle.com.br/>

Esta colagem, também de um *site*/catálogo, não busca criar um ambiente realista, como a mesa de trabalho do joalheiro ilustrada acima, mas, a partir de algumas imagens conhecidas (fotografias, botões, alfinetes, etc.), cria um universo relacionado ao vestuário. Os elementos são sobrepostos de maneira desordenada, como no exemplo anterior, o que remete à criatividade do artesão/artista, que espalha seus objetos em seu ambiente de trabalho para criar suas peças.

Por meio dessa pesquisa observou-se que dentro do próprio estilo de colagem existiam diversas possibilidades. Foi feita então a opção por um estilo de colagem que utilizasse uma base de fotografias, e que a partir de elementos realistas criaria um universo fantástico. Esta escolha se deu pela possibilidade de realização da metáfora da consciência expandida que altera a percepção do universo ao redor do indivíduo (CARNEIRO, 2008), através da criação de um ambiente virtual em parte realista e em parte fantástico.

Por fim foram feitas algumas pesquisas adicionais de estilos de colagens mais adequados a proposta a ser desenvolvida. A seguir alguns exemplos mais significativos.

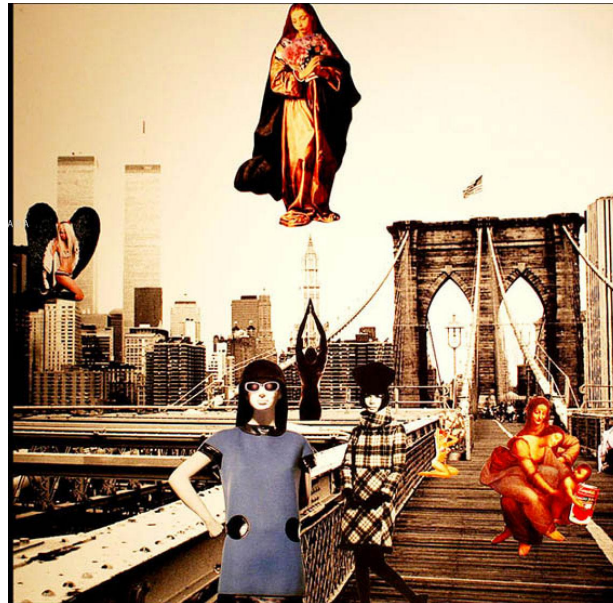
Imagem 13 - *Land of Magica*, ilustração em colagem e manipulação digital de Larry Carlson



fonte: <http://larrycarlson.com/digital-photo-art/>

Uma colagem bastante trabalhada digitalmente, que cria um universo fantástico com elementos surreais que parecem possíveis no 'mundo real'. Esta colagem serve como referência da temática da experiência psicodélica, pois o artista retrata um universo que busca se assemelhar a uma experiência da consciência alterada por substâncias psicoativas (CARLSON).

Imagem 14 - *Brooklyn Bridge*, colagem de Almir Reis



fonte: <http://www.reisphotography.com/site.html>

Este é um exemplo de colagem onde os elementos não parecem estar no mesmo ambiente, sendo notório que foram sobrepostos. O artista buscou transmitir o seu ponto de vista da ponte Brooklyn, fazendo uso dos elementos que para ele compõem esse universo. Esta imagem é um exemplo de colagem de elementos fotográficos aparentemente desconexos criando um ambiente idealizado pelo artista para transmitir a sua impressão do ambiente real.

Imagem 15 - Publicidade para revista realizada pela agência Amy Guip



fonte: <http://www.amyguip.com/>

Nesta imagem, apesar dos diversos elementos, as cores trazem unidade à composição. Alguns elementos criam uma cena realista, e outros são surreais. Uma combinação bastante recorrente nas peças publicitárias, que associa um universo mágico, com o qual o consumidor pode se identificar, ao uso de um determinado produto. A maneira como as cores são utilizadas neste exemplo servirão como modelo para as colagens necessárias à realização do produto.

6.5 Desenho inicial das páginas e da Arquitetura da Informação do site

Após a definição do estilo visual do site passou-se à pesquisa de diversas possibilidades de interação e organização de conteúdos que geraram esboços com possibilidades de apresentação, organização e navegação no conteúdo do site Cânbis e Arte. Entre um total de dez possibilidades de interação originalmente esboçadas uma foi escolhida para ser posta em prática na página inicial do site (vide apêndice), descrita a seguir.

6.6 Linguagem de programação e construção das páginas

Para realizar o site contou-se com a colaboração de um programador. A realização prática da página Cânbis e Arte foi um processo orgânico, sem etapas

rigidamente definidas, pois havia diálogo constante entre todos os atores envolvidos no processo. Na medida em que o conteúdo selecionado era alocado no *layout* das páginas, eram feitas escolhas de direcionamento de *links* e animações interativas.

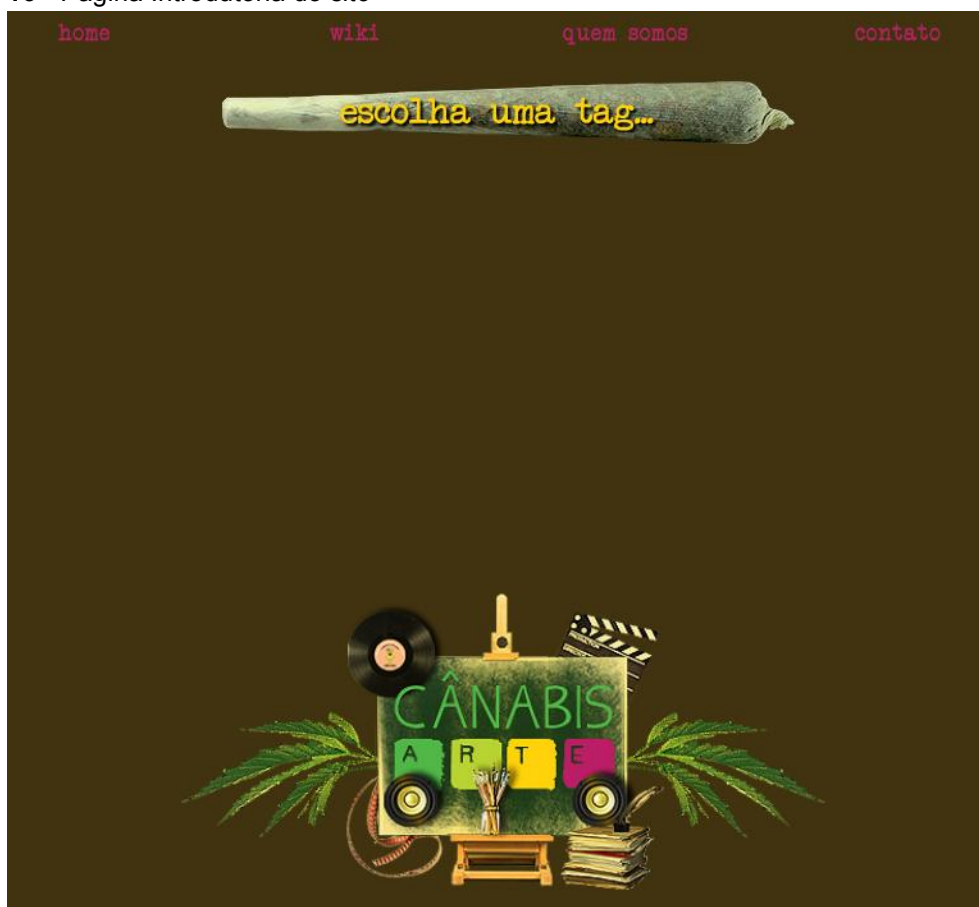
A partir da concepção da proposta do formato inicial do *site*, surgiu a necessidade de optar por uma linguagem de programação do mesmo. Foi realizada uma consulta ao programador da página. A opção final foi pela programação em *flash*, que oferece maiores possibilidades de animações interativas do que as outras linguagens dominadas pelo programador.

Para hospedar o site foi comprado o domínio www.cannabisart.org onde o site encontra-se disponível no momento.

Foi feita a opção por um nome em inglês pelo fato de que objetiva-se traduzir o *site* para essa língua para que ele possa ser, no futuro, acessível a um número maior de pessoas.

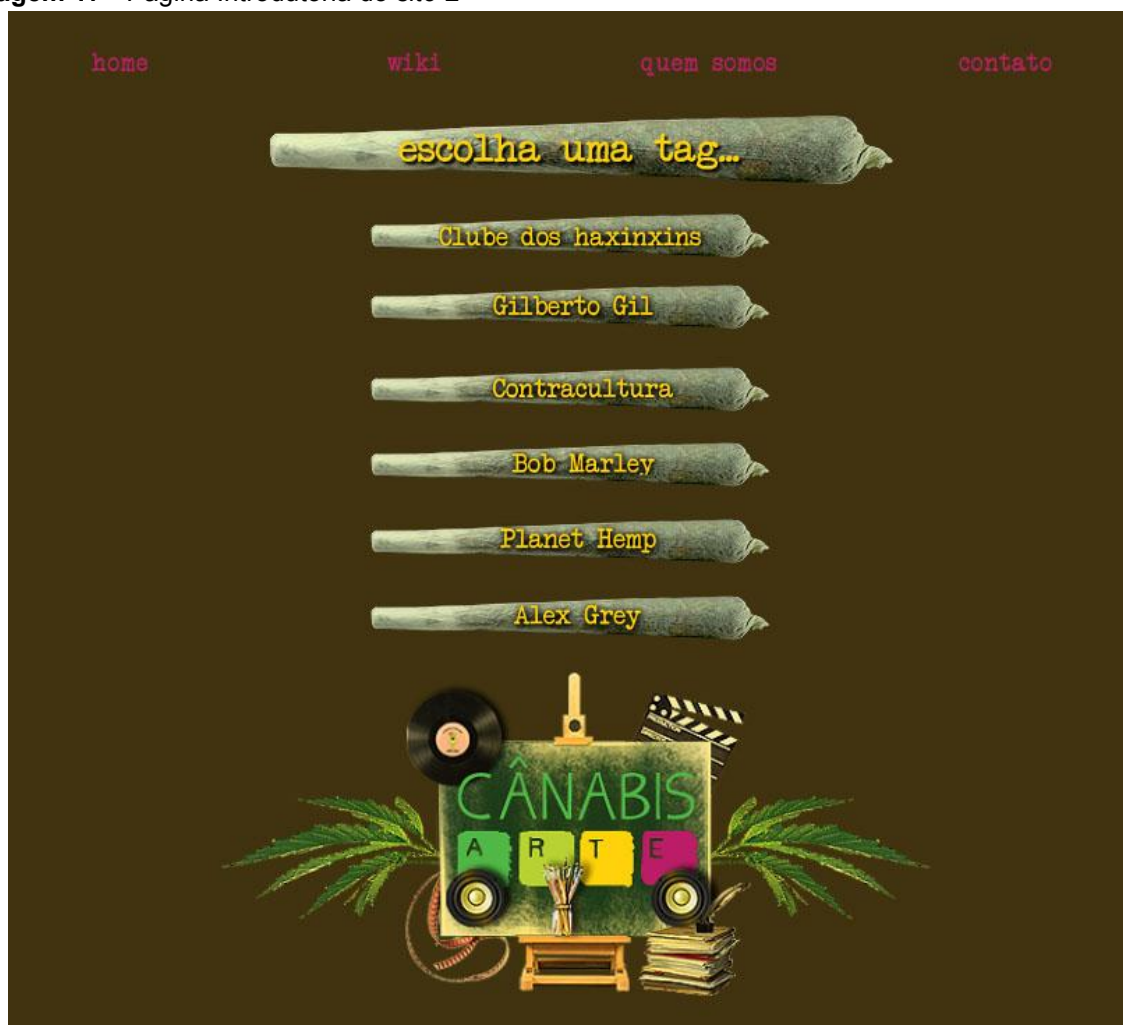
6.6.1 Página introdutória

Imagem 16 - Página Introdutória do *site*



fonte: www.cannabisart.org

Imagem 17 - Página Introdutória do *site* 2



fonte: www.cannabisart.org

Esta página introdutória não existia no desenho inicial. Ela se fez necessária por questões de usabilidade. Na ideia inicial, ao digitar o endereço no navegador o usuário era direcionado diretamente à página inicial. Com este formato inicial o usuário se deparava com um excesso de informações na página inicial que dificultava a navegação. Segundo Steve Krug (2006) a consulta ao usuário é fundamental para uma conclusão final sobre a compreensão e navegabilidade ou não da página criada. Após a realização do desenho da página inicial original, e a consulta a alguns amigos sobre o que sentiam como usuários da página, foi feita a opção pela criação desta página introdutória.

A tela ilustrada na Imagem 16 aparece apenas quando o usuário entra no *site*, sendo possível retornar a ela apenas digitando o endereço novamente, pois não existe nenhum *link* direcionado a ela dentro do próprio *site*.

Ao deslizar o cursor sobre o cigarro de cânabis na parte superior da tela surge um menu “*drop down*” onde estão as seis *tags* mais acessadas (Imagem 2). O número seis é um bom número de opções para oferecer ao usuário em um menu segundo as regras da usabilidade de Krug (2006).

A página introdutória foi concebida para receber o visitante e o apresentar ao ‘universo Cânabis e Arte’. A figura que aparece na parte inferior é a logomarca estendida da página e teve o estilo de colagem bastante inspirado pela logomarca da página Needle, (Ilustração Colagem 2, p.35 deste trabalho). A logomarca tem de ser pequena e aplicável em diversos suportes e fundos, portanto a logomarca da página propriamente é o texto “Cânabis e Arte” que visualizamos pintado no cavalete.

Foram selecionadas imagens de diversos elementos que pudessem representar alguma forma expressiva da arte: um disco de vinil e caixas de som representando a música, um pedaço de filme representando o cinema e a fotografia, uma claquete também representando o cinema, um cavalete e um copo com pincéis representando a pintura e uma pilha de livros com uma pena representando a literatura. Todos os elementos estão voando com o bater de duas asas formadas por folhas de cânabis, e o cavalete foi pintado com as duas palavras título do *site*.

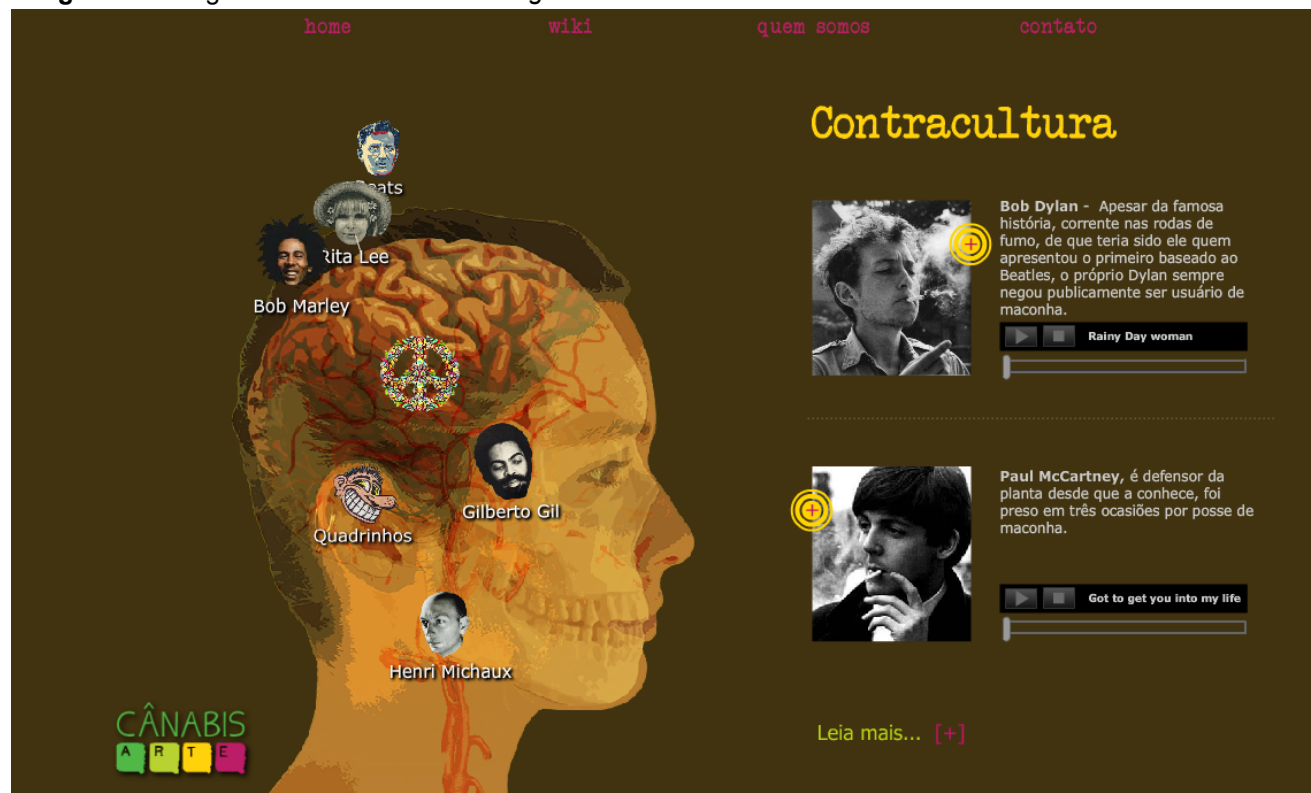
Na construção inicial que está no ar agora, as *tags* que aparecem na página introdutória foram escolhidas pela autora, ainda não sendo as mais visitadas. Posteriormente, com as estatísticas de acessos, elas serão automaticamente atualizadas.

A identidade visual do *site* e o conceito aparecem na logomarca estendida. As asas da cânabis levam a arte para um voo, e convidam o usuário a voar também. Frente à imagem o usuário escolhe o baseado (cigarro de maconha) que tem como conteúdo um tema ou artista com o qual deseja ‘voar’. O “voo da consciência” descrito por Henrique Carneiro (2008) tem sua metáfora apresentada aqui, na página introdutória do *site*.

Ao escolher o seu “baseado”, o usuário é direcionado à página inicial, conformada à *tag* escolhida. Este tipo de navegação é inspirado no *site* Tag Galaxy, ilustrado nas Imagens 7 e 8.

6.6.2 Página Inicial (Home page)

Imagem 18 - Página Inicial relacionada à tag 'Contracultura'.



fonte: www.cannabisart.org

No exemplo acima a *tag* escolhida foi “Contracultura”. O ícone que a representa está flutuando no centro da cabeça, ao redor dele flutuam outros ícones, referentes às *tags* relacionadas à contracultura. Portanto, neste caso as *tags* relacionadas à contracultura são: Beats, Rita Lee, Bob Marley, Quadrinhos, Gilberto Gil e Henri Michaux.

Do lado direito da tela Temos o conteúdo introdutório sobre o tema ‘Contracultura’. O restante do conteúdo é acessado através do *link* ‘*Leia mais...*’ na parte inferior direita da tela. Ao deslizar o cursor sobre as imagens de Bob Dylan e Paul Mc Cartney surgem balões de fala da autoria deles com trechos relacionados às suas experiências com a cânabiz e a arte. Relacionado a cada um também existe um *player* de música, onde podem ser ouvidas canções da autoria deles que possuem uma relação com a cânabiz.

Ao clicar sobre os ícones em movimento ao redor do ícone central a tela se reconfigura, apresentando à direita o conteúdo relacionado ao novo ícone escolhido e dentro da cabeça a nova configuração de *tags* a ele relacionadas.

No desenho inicial, no espaço onde está a informação introdutória sobre a contracultura, apareciam cigarros de cânabis com as *tags* relacionadas a ela, e o conteúdo apareceria somente ao clicar sobre o ícone dentro da cabeça. Ao clicar sobre os baseados à direita os ícones dentro da cabeça se reorganizavam, e ao clicar sobre os ícones a informação aparecia.

Na realização do site observou-se que poderiam ser ‘economizados’ cliques, e o espaço da tela poderia ser mais bem aproveitado, colocando-se alguma informação a respeito da *tag* escolhida no espaço onde estariam os baseados (metade direita da tela). Uma das regras que Steven Krug (2006) apresenta, é que tudo o que for importante no seu *site* deve estar a dois cliques de distância, o usuário médio perde a paciência caso não visualize conteúdo relevante, dentro de seus objetivos, em poucos cliques.

Na elaboração da colagem que resultou na cabeça à esquerda da tela, realizou-se uma busca em bancos de imagens de uma cabeça de perfil que parecesse neutra; nem homem, nem mulher, nem branco, nem negra etc. Tarefa que se revelou muito mais difícil do que o imaginado, pois nas imagens masculinas sempre aparecia o pomo de adão, e nas imagens femininas sempre apareciam brincos, cílios grandes ou maquiagem. Após uma exaustiva pesquisa acabou-se tirando uma foto da autora de perfil. Após tratamento e sobreposição de imagens na colagem, a ideia é que qualquer usuário possa se identificar com a cabeça, que ela não se torne um personagem, mas represente o usuário da página. O cérebro e o crânio visíveis somados aos ícones flutuantes representam a complexidade da mente humana e os vários níveis de consciência. O cérebro, as veias e artérias fazem referência a conexões: as veias e artérias que conectam o cérebro a todos os nossos órgãos mediadores dos sentidos, e o cérebro que dentro de si é uma infinita rede de conexões.

As conexões inesperadas são a segunda etapa do conceito, que relaciona a construção da página à experiência psicodélica. Os ícones como *tags* relacionadas à *tag* central em movimento ao redor desta, permitem uma disponibilização não

linear do conteúdo. As associações feitas pelo usuário entre uma *tag* e outra são imprevisíveis, e criam um significado único, no seu caminho pelo hipertexto.

Um ícone só aparece na tela, através desta navegação, caso ele esteja relacionado ao ícone previamente selecionado. O nível de imprevisibilidade e complexidade da organização das informações tem a intenção de fazer com que o visitante navegue pelo *site* de maneira mais intuitiva, e menos racional. A intuição já é segundo Oliveira (1999) a principal faculdade pela qual o internauta cria seus hipertextos. Em sua pesquisa MacRae e Simões (2004) relatam que os usuários de cânabis entrevistados afirmam que esta “solta a intuição”, e que este efeito favorece a realização de atividades de contemplação ou criação artísticas. Portanto a escolha da apresentação da informação deste conteúdo do *site* desta maneira se dá também pela metáfora da experiência psicodélica na criação artística através da navegação pela intuição.

Os *links* que dão acesso a outros conteúdos são apresentados como ícones em movimento entre a mente do visitante (representado pela cabeça na tela) e o espaço externo. Aqui temos a metáfora da saída de si (CARNEIRO, 2008), do acesso ao nível de caos de onde surgem as novas ideias (ABRAHAM, MCKENNA, SHELDRAKE, 2001). Existe uma circulação da informação entre a mente do visitante e o universo externo, e a mente do visitante está representada dentro de um contexto hipertextual, potencialmente caótico (OLIVEIRA, 1999). A saída de si, estado de consciência que pode ser alcançado, entre outros, através das substâncias psicodélicas, da contemplação artística e da navegação hipertextual (CARNEIRO, 2008) é assim representada pelos ícones que seriam ideias que surgem em algum lugar entre a mente e o espaço externo, e circulam entre um e outro.

O que relaciona a *tag* central às outras são relações entre os conteúdos informativos que elas representam. No momento em que a enciclopédia *wiki* Cânabis e Arte, explicada a seguir, estiver ativa, as *tags* serão relacionadas através do conteúdo dos artigos. Mas por enquanto foram definidos alguns critérios para relacionar as *tags*:

a maneira como a cânabis se associa à produção artística, relação da cânabis com o movimento cultural representado como um todo, tipo de expressão artística, proximidade espacial e temporal entre os sujeitos das *tags*. Por exemplo: *Alex Grey* está relacionado à *Henri Michaux* pois ambos retratam diretamente as experiências

psicodélicas em seus trabalhos de artes visuais, mas eles não estão muito próximos pois são de épocas, movimentos e países diferentes. Já *Gilberto Gil* e *Rita Lee* estão relacionados e bastante próximos, pois participaram do mesmo movimento artístico, são do mesmo país, são ambos músicos e não fazem da referência direta à *cânabis* o centro de seus trabalhos, esta aparecendo sobretudo como um elemento contextual em suas carreiras.

Cada *tag* está associada a um volume e tipo diferente de conteúdo, portanto cada conteúdo informativo é único, mas foi seguido o padrão descrito nos desenhos iniciais de separação entre conteúdo contextual e conteúdo específico.

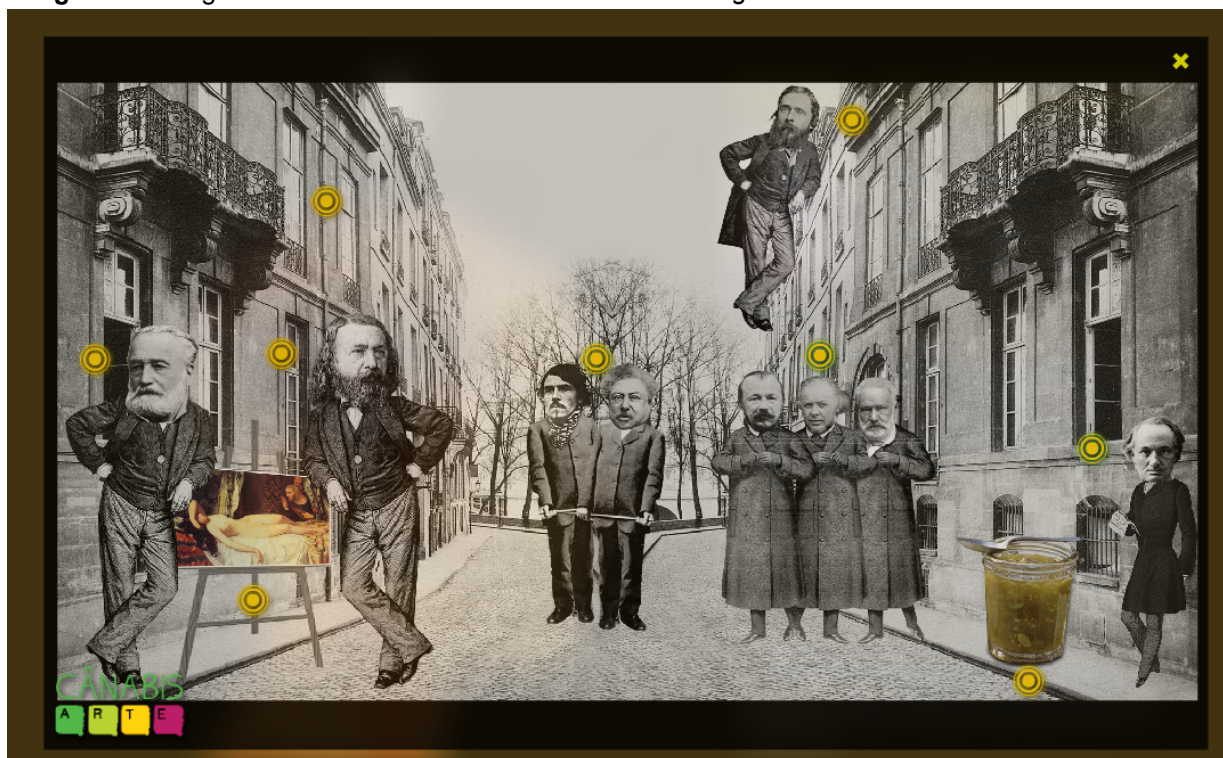
Na proposta concebida inicialmente para o *site* existe um elemento na página inicial chamado “Minha nuvem de fumaça”, representada no Desenho 3 do Apêndice. A interação funciona em uma idéia semelhante a um “carrinho de compras” em um *site* de vendas. Mas neste caso o usuário escolherá elementos dentro do conteúdo do *site*, como vídeos, textos e imagens para compor a sua nuvem de fumaça, e ao final poderá enviá-la ao seu email ou compartilhá-la por *facebook* no formato de um *post*. Este recurso permite que o usuário deixe o *site* com um produto gerado pela sua navegação através do conteúdo. A “nuvem” de conteúdos criada pelo usuário é a metáfora de uma criação nova possibilitada pela conexão inesperada de elementos a partir da experiência do vôo da consciência. O recurso também permite que todo o conteúdo seja publicado na rede social mais acessada atualmente, o *facebook* (IBOPE).

Infelizmente este elemento de interatividade não pôde ser realizado na prática por alguns problemas ainda não solucionados de incompatibilidade da tecnologia escolhida (flash).

As Imagens 19, 20 e 21 ilustram as janelas de conteúdo sobre a *cânabis* e arte relacionados a alguma das *tags*. Elas podem ser de dois tipos; contextual ou específico.

6.6.3 Janela de Conteúdo Contextual

Imagem 19 - Página de conteúdo contextual relacionado à tag 'Haxinxins'.

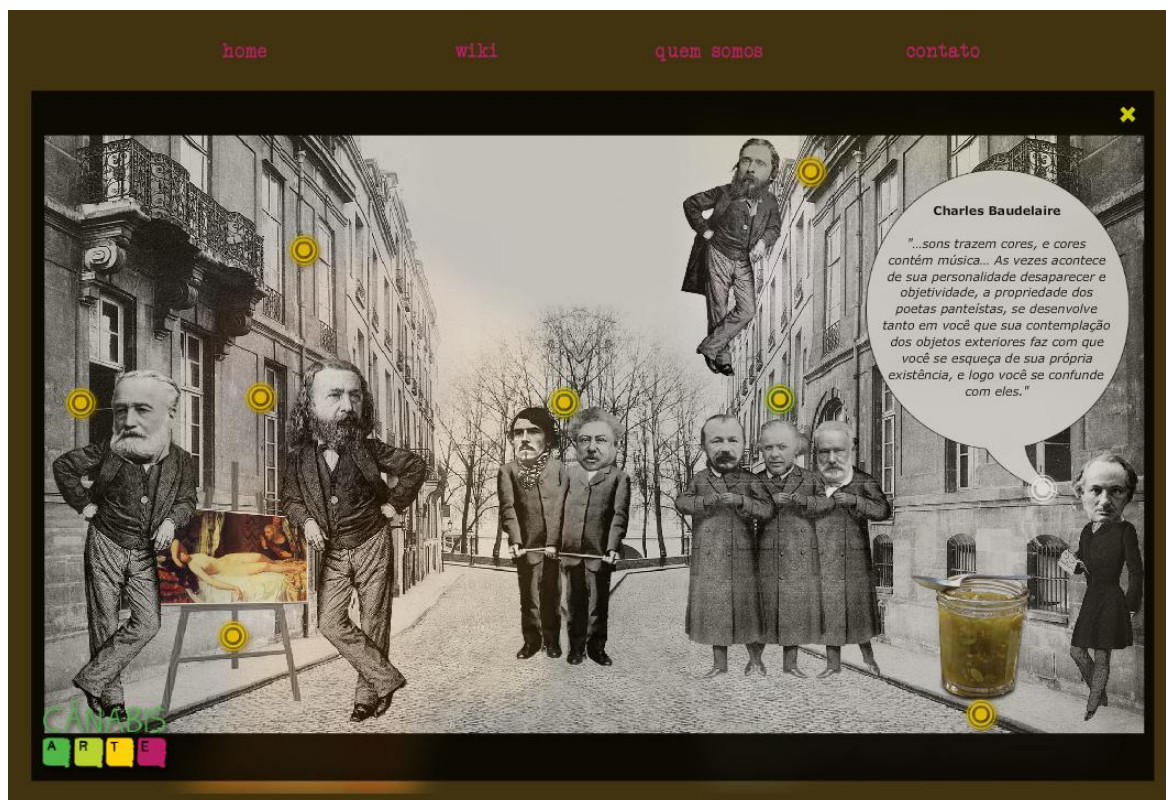


fonte: www.cannabisart.org

O que foi denominado conteúdo contextual é o conteúdo referente às *tags* que se relacionam a algum movimento ou corrente artística como um todo. Temos como exemplo a janela relacionada à tag 'Haxinxins'. O clube dos Haxinxins foi fundado na metade do século XIX em Paris, seus membros, quase todos escritores pintores e poetas, ingeriam haxixe, e muitas vezes escreviam relatos literários ou poéticos de suas experiências. (PICHOLS, 2008)

Na Imagem 19 temos como fundo da colagem a fachada do hotel Pimodan, onde ocorriam os encontros do clube. Os personagens são membros que frequentavam o clube ou que tinham alguma relação com este. Ao passar o cursor sobre as bolinhas amarelas que aparecem na figura, surgem balões ou nuvens de texto, como na Imagem 20.

Imagem 20 - Página de conteúdo contextual relacionado à tag 'Haxinxins' 2.

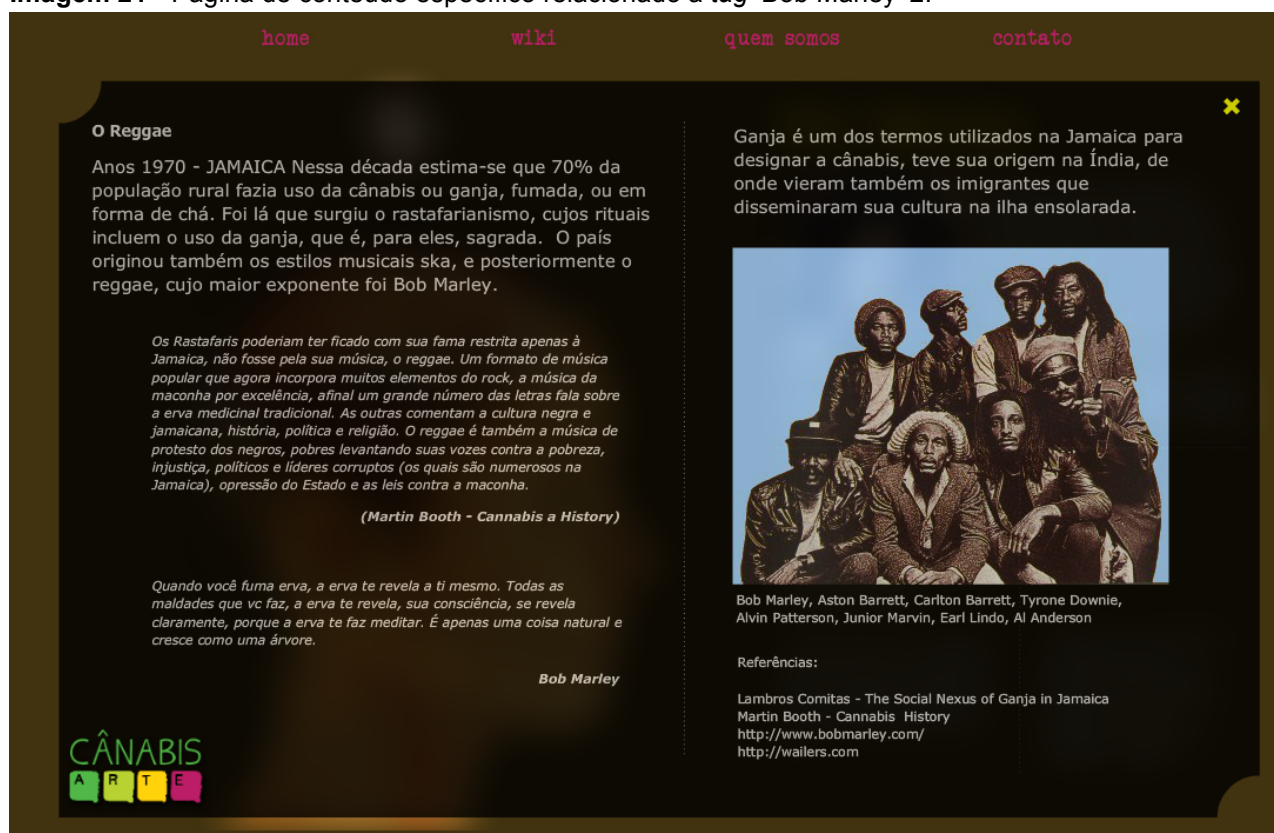


fonte: www.cannabisart.org

É como se o visitante do *site* *Cânabis e Arte* viajasse até o contexto representado. A informação se apresenta de diversas maneiras, nas próprias imagens da colagem e a maneira como estão dispostas, e nos balões de fala que surgem relacionados a algum dos elementos. Aqui estão representados também os diversos níveis de conhecimento possíveis de ser apreendidos em uma leitura hipertextual (OLIVEIRA, 1999) e a possibilidade de uso de recursos interativos. Ao olhar para a imagem como um todo já existe uma informação sobre aquele contexto, ao deslizar o cursor sobre a imagem aparecem mais informações, complementando o contexto apreendido.

6.6.4 Janela de Conteúdo Específico

Imagem 21 - Página de conteúdo específico relacionado à tag 'Bob Marley' 2.



fonte: www.cannabisart.org

A página de conteúdo específico apresenta uma organização de elementos entre textos, imagens, vídeos e *players* de música. Ela representa o nível mais aprofundado de conteúdo sobre uma determinada *tag*, pois é acessada depois da visualização da organização das *tags* dentro da cabeça na página inicial e depois da informação disponibilizada na página inicial. Mas como o caminho de leitura é escolhido pelo próprio leitor (BARTHES, 1970), não é possível prever qual unidade textual, ou nas palavras de Barthes, '*lexie*', ele apreenderá primeiro. Dessa forma as unidades de texto buscam ser ao máximo autoexplicativas.

As janelas de conteúdo específico foram construídas individualmente, procurando oferecer as possibilidades de interação mais adaptadas à *tag* relativa. Elas são compostas dos elementos: texto, músicas, vídeos, imagens, *links* para outras páginas de conteúdo dentro e fora do próprio *site*, e animações. As relações entre elas criam novos caminhos possíveis para a leitura hipertextual.

6.6.5 Mural de comentários ou Enciclopédia Wiki Cânabis e Arte

Inicialmente foi concebido um “mural de contribuições” onde o usuário seria convidado a preencher um formulário com informações que ele tivesse sobre cânabis e arte. Quando preenchido, o formulário seria publicado automaticamente no mural de contribuições, como um *post* em um *blog* por exemplo. Os outros usuários poderiam visualizar, modificar e comentar as publicações prévias.

Posteriormente, os *posts* mais relevantes e mais comentados se tornariam parte da página inicial do *site*, aumentando o número de *tags* e contribuindo com o conteúdo existente.

No processo de construção do *site*, na elaboração do mural de comentários, surgiu uma nova possibilidade de participação direta do usuário mais funcional e adaptada ao conteúdo do *site*. A partir da pesquisa de como programar um tipo de comentário que pudesse alterar a publicação do outro usuário, chegou-se à conclusão de que o formato buscado já existia nas enciclopédias virtuais *wiki*.

A enciclopédia *wiki* é uma plataforma de construção coletiva do conhecimento que permite que qualquer internauta, que não tenha sido previamente bloqueado por mau uso da enciclopédia, possa criar e/ou editar artigos/verbetes já existentes. (WIKIPEDIA)¹⁵

A criação de uma enciclopédia *wiki* possibilita o compartilhamento de um texto criado pelo usuário do *site* com outros usuários. A experiência de criação do conhecimento como um processo dialógico e comunicacional (FREIRE, 1987) tem sua aplicação neste tipo de plataforma interativa. Com o recurso de enciclopédia *wiki* a ‘autoria’ do visitante do *site* sobre o conhecimento construído (OLIVEIRA, 1999) não fica restrita ao hipertexto que ele mesmo apreendeu da sua navegação pelo *site*. O usuário tem a possibilidade de ser autor direto de um ou vários artigos da enciclopédia.

Na proposta final do *site*, a ideia é que quando um verbete da Enciclopédia *wiki* Cânabis e Arte tiver uma quantidade suficiente de informações, elementos textuais e referências, ele seja transformado em uma nova *tag*, ou um complemento a uma *tag* existente na página inicial do *site*.

Desta maneira a página inicial e a enciclopédia se complementam. O usuário pode vivenciar e conhecer um pouco do universo das relações entre a cânabis e a

¹⁵ A página da wikipédia que explica seu próprio funcionamento.

arte na página inicial do *site*, e motivado pela navegação escrever ou completar um artigo. Mas pode ocorrer também o inverso, o usuário pode colaborar com um artigo e posteriormente ver o seu artigo transformar-se em conteúdo interativo. Na realidade pela imprevisibilidade da leitura e da autoria hipertextuais, o número de diferentes caminhos que o usuário pode traçar é incalculável, estas são apenas elucubrações do que poderia se passar na experiência de um visitante ao *site* Cânabis e Arte.

6.6.6 Quem Somos

Dentro da página “Quem Somos”, além de um texto explicativo sobre o projeto estarão disponíveis para *download* arquivos da memória do projeto e do conteúdo textual do *site*. Assim, o usuário terá também a possibilidade de fazer uma leitura linear, ao menos da parte textual literária do conteúdo.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As possibilidades de interação que oferece o hipertexto são incalculáveis, e continuam crescendo a cada dia. A criação de propostas inovadoras de hipertexto se torna ainda mais complexa e desafiadora com o surgimento de recursos tecnológicos cada vez mais interativos. A democratização do acesso à informação é uma das principais características da grande revolução do hipertexto: o surgimento da rede mundial de computadores, a *internet*. O ambiente *web* permite que seja construído um debate potencialmente livre acerca de temas polêmicos, como a *cânabis*.

O tema escolhido traz uma contribuição à questão atual da regulamentação do uso da *cânabis*, não somente no meio acadêmico, mas a qualquer internauta lusófono que porventura acesse a página. A realização da Enciclopédia *wiki* *Cânabis* e Arte permitirá que esse acréscimo seja ainda maior com a colaboração de muitos possíveis interessados no tema.

As metáforas de interação do usuário possibilitadas pelos recursos interativos da *internet*, pensadas no sentido de explorar experiências inovadoras de navegação, são um campo aberto de possibilidades. Cada tipo de conteúdo pode ser apresentado através de dispositivos tecnológicos criados especificamente para ele, explorando a subjetividade e a experiência cognitiva do usuário.

Acredita-se que o projeto tenha atingido os objetivos propostos, explorando e colocando em prática em um *site* funcional, algumas possibilidades de navegação interativas e inovadoras, dentro da proposta da metáfora da experiência psicodélica na criação artística.

Mesmo após a conclusão do projeto do *site*, ele continuará em permanente construção, pela sua própria natureza hipertextual, mas também pela presença do recurso *wiki* e da atualização do conteúdo da página inicial em relação a este. Portanto mais que um projeto de conclusão de curso, este é um ponto de partida para novas pesquisas, novos projetos, e novos estados de consciência.

REFERÊNCIAS

ABRAHAM, Ralph; McKENNA, Terence; SHELDRAKE, Rupert. *Chaos, Creativity, and Cosmic Consciousness*. Park Street Press, 2001.

BARTHES, Roland. *Essais*, Paris: Seuil, 1970

BAUDELAIRE, Charles. *Les Paradis artificiels: Édition de Claude Pichois*. Paris: Folio, 2008.

BOOTH, Martin. *Cannabis a History*. St. Martins's press, 2004.

CARLSON, Larry. *Portfólio virtual e página do artista*.
<http://larrycarlson.com/digital-photo-art/>
acesso em 03/06/2013

CARNEIRO, Henrique. *Autonomia ou heteronomia nos estados alterados de consciência*. in *Drogas e Cultura: Novas perspectivas*, EDUFBA, 2008

CARNEIRO, Henrique. *Amores e sonhos da flora: Afrodisíacos e alucinógenos na botânica e na farmácia*. São Paulo: Xamã, 2002.

CARVALHO, José Jorge de. *Los Estudios Culturales en América Latina: Interculturalidad, Acciones Afirmativas y Encuentro de Saberes*. Bogotá: Tabula Rasa, 2010.

CASTRO E SILVA, Gustavo. *O mito dos nós, Amor, Arte e Comunicação*. Brasília: Casa das Musas, 2006.

CEBRID - Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas. *Boletim número 69*, novembro de 2012. Disponível em: <http://www.cebrid.epm.br>
acesso em 15/06/2013

CEBRID - Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas. *Boletim número 70*, março de 2013. Disponível em: <http://www.cebrid.epm.br>
acesso em 15/06/2013

CEBRID - Centro Brasileiro de Informações sobre Drogas Psicotrópicas. *II Levantamento Domiciliar Sobre o Uso de Drogas Psicotrópicas no Brasil: Estudo envolvendo as 108 maiores cidades do país*. 2005. Disponível em:
<http://www.cebrid.epm.br>
acesso em 15/06/2013

FOUCAULT, Michel. *L'archéologie du savoir*. Paris: Gallimard, 1969.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIL, Gilberto; FERREIRA, Juca. *A cultura, o Estado e os diversos usos das "drogas"*. in *Drogas e Cultura: Novas perspectivas*. EDUFBA, 2008.

GREY, Alex. *The artist hand*. Disponível em:
www.alexgrey.com
acesso em 06/2013

HENMAN, Anthony; PESSOA JR, Osvaldo.(org.) *Diamba Sarabamba: Coletânea de textos brasileiros sobre a maconha*. São Paulo: Ground, 1986.

IBOPE/NetRatings - *Relatórios de Internet - Audiência Internet domicílio e trabalho*, 2013.
disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/Compra-Online/Paginas/Relatorios.aspx>
acesso em 27/05/2013

KRUG, Steve. *Don't make me think: A common sense approach to web usability*. Berkeley: New Riders, 2006.

LABATE, Beatriz; GOULART, Sandra; FIORE, Maurício; MCRAE, EDWARD; CARNEIRO, Henrique. (orgs.) *Drogas e Cultura: Novas perspectivas*. Salvador: EDUFBA, 2008.

LANDOW, Georges P. *Hypertext: The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, Maryland: John Hopkins University Press, 1992.

LENAD - *Levantamento Nacional de Álcool e Drogas*. Disponível em:
<http://inpad.org.br/lenad/maconha/resultados-preliminares/>
acesso em 06/2013

MARCOTTE, Sophie. *George Landow et la théorie de l'hypertexte*. Université de Montréal, 2000 em:
<http://www.uottawa.ca/academic/arts/astrolabe/articles/art0012.htm#17>
acesso em 15/06/2013

MCRAE, Edward; SIMÕES, Júlio A. *Rodas de fumo: O uso da maconha entre camadas médias urbanas*. Salvador: EDUFBA, 2000, 2004.

MEZZROW, Milton 'Mezz'. *Really the blues* in SLOMAN, Larry 'Ratso'. *Reefer Madness: A History of Marijuana*. New York: St. Martin's, 1998.

MORVILLE, P.; ROSENFELD, L. *Information architecture for the world wide web*.3.ed. Sebastopol: O'Really, 2006.

MOSCOSO, Ana Gomes. *Sistema endocanabinóide e Manifestações Neuropsiquiátricas*. 2011.

MUNDIM, Pedro Santos. *Das Rodas de Fumo à Esfera Pública: o Discurso de Legalização da Maconha nas Músicas do Planet Hemp*. Annablume, 2006.

NCE - Núcleo de Educação e Comunicação da USP. *A educomunicação*. Disponível em:

<http://www.usp.br/nce/aeducomunicacao/>
acesso em 15/06/2013

NIC.br - CETIC - Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação

disponível em: <http://www.cetic.br/>
acesso em 13/06/2012

NTI - Arquitetura da Informação digital. Grupo de pesquisa da UNESP-Marília disponível em:

<http://arquiteturadainformacaodigital.blogspot.com.br/2010/01/about.html>

OLIVEIRA, Isabela; RAMOS, Murilo César. *Hipertexto: O universo em expansão*. Tese de mestrado em Comunicação. Brasília: UnB, 1999.

PICHOIS, Claude. *Prefácio* in BAUDELAIRE, Charles. *Les Paradis artificiels: Édition de Claude Pichois*. Paris: Folio, 2008.

ROCQUE, Fernando de La. *Blog do artista*. Disponível em:
<http://fernandodelarocque.blogspot.com.br/>
acesso em 06/2013

RUBIN, Vera (org.). *Cannabis and Culture*. Chicago: Mouton, 1975.

SLOMAN, Larry 'Ratso'. *Reefer Madness: A History of Marijuana*. New York: St. Martin's, 1998.

UNODC - United Nations Office on Drugs and Crime. *World Drug Report 2013*. 2013. Disponível em: <http://www.unodc.org/>
acesso em 06/2013

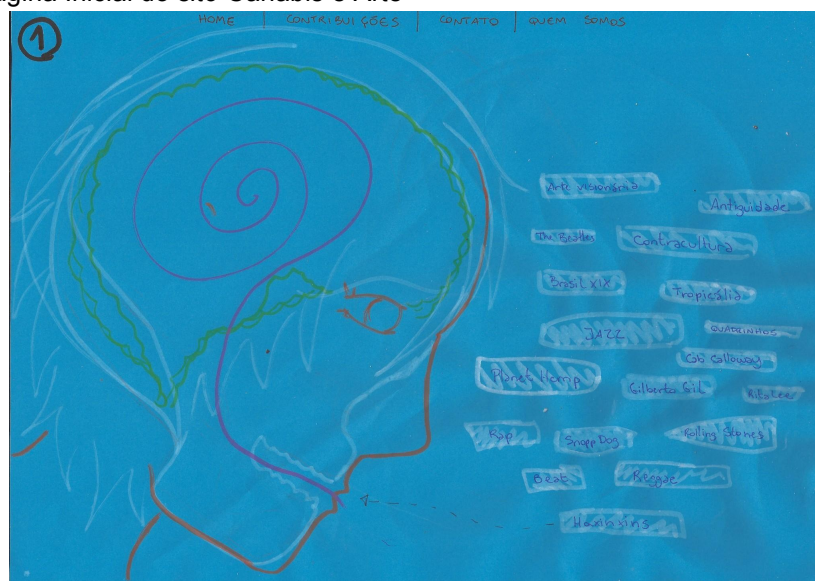
WIKIPÉDIA artigo sobre o que é a wikipédia.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>
acesso em 25/06/2013

ZILLER, Joana. *Qualidade da informação e produsage: semiótica, informação e o usuário antropofágico*. Escola de Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais, 2011

ZIMBERG, Norman. *Drug, Set, And Setting: The Basis For Controlled Intoxicant Use*. Yale University Press, 1986.

APÊNDICE - Desenhos da concepção inicial do *site*.

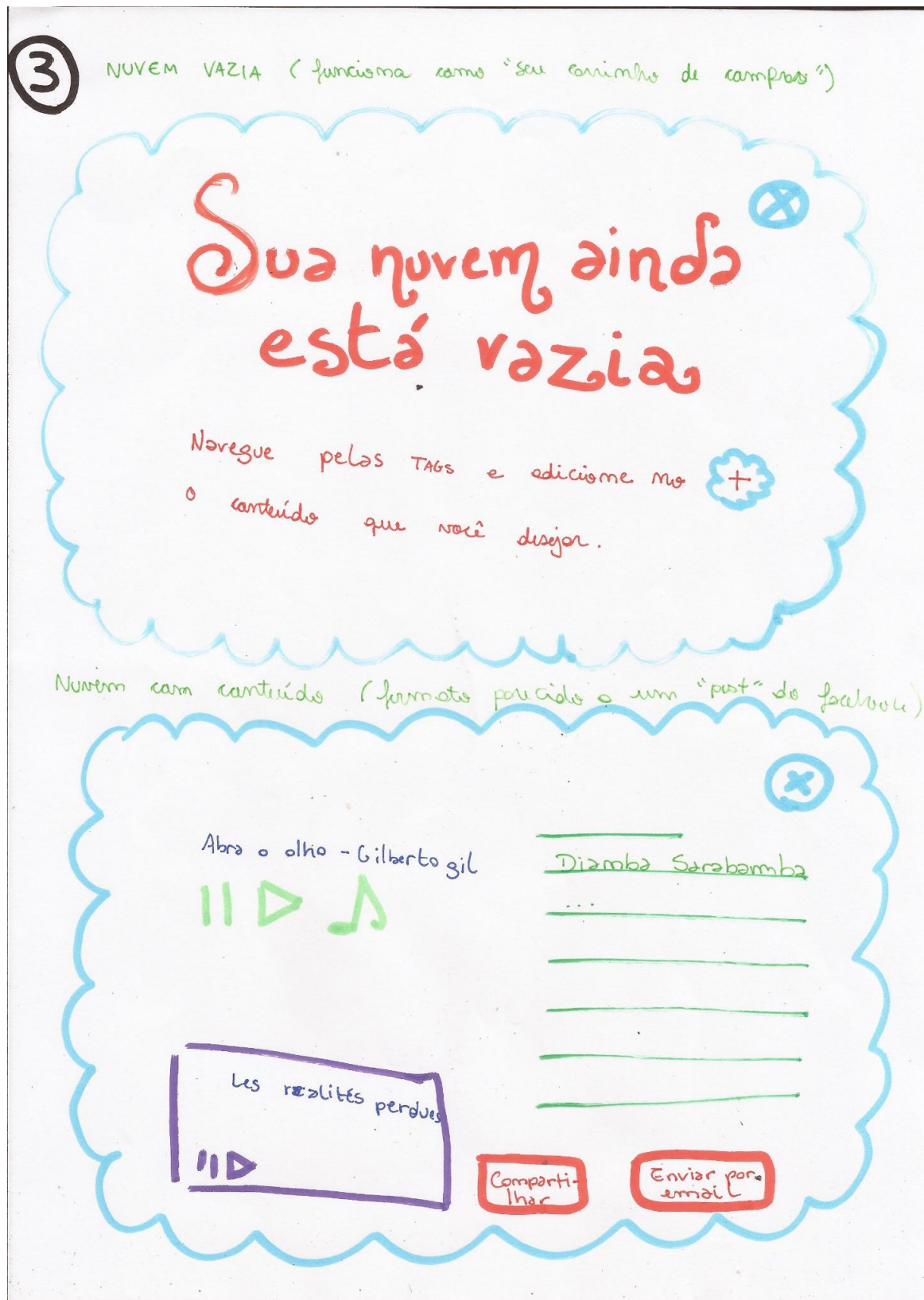
Desenho 1 - Página Inicial do *site* Cânabis e Arte



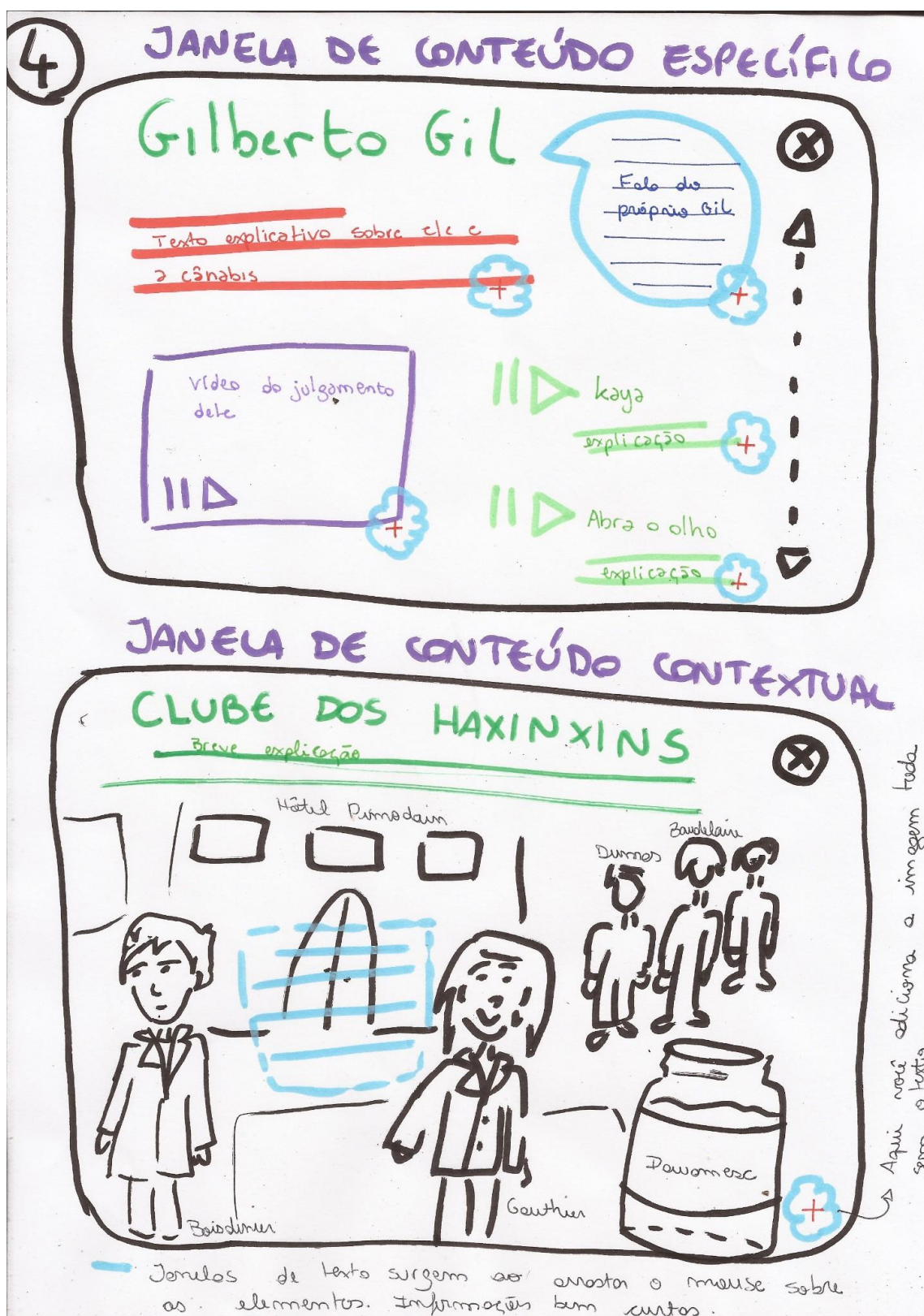
Desenho 2 - Página Inicial do *site* Cânabis e Arte após a escolha de uma *tag*



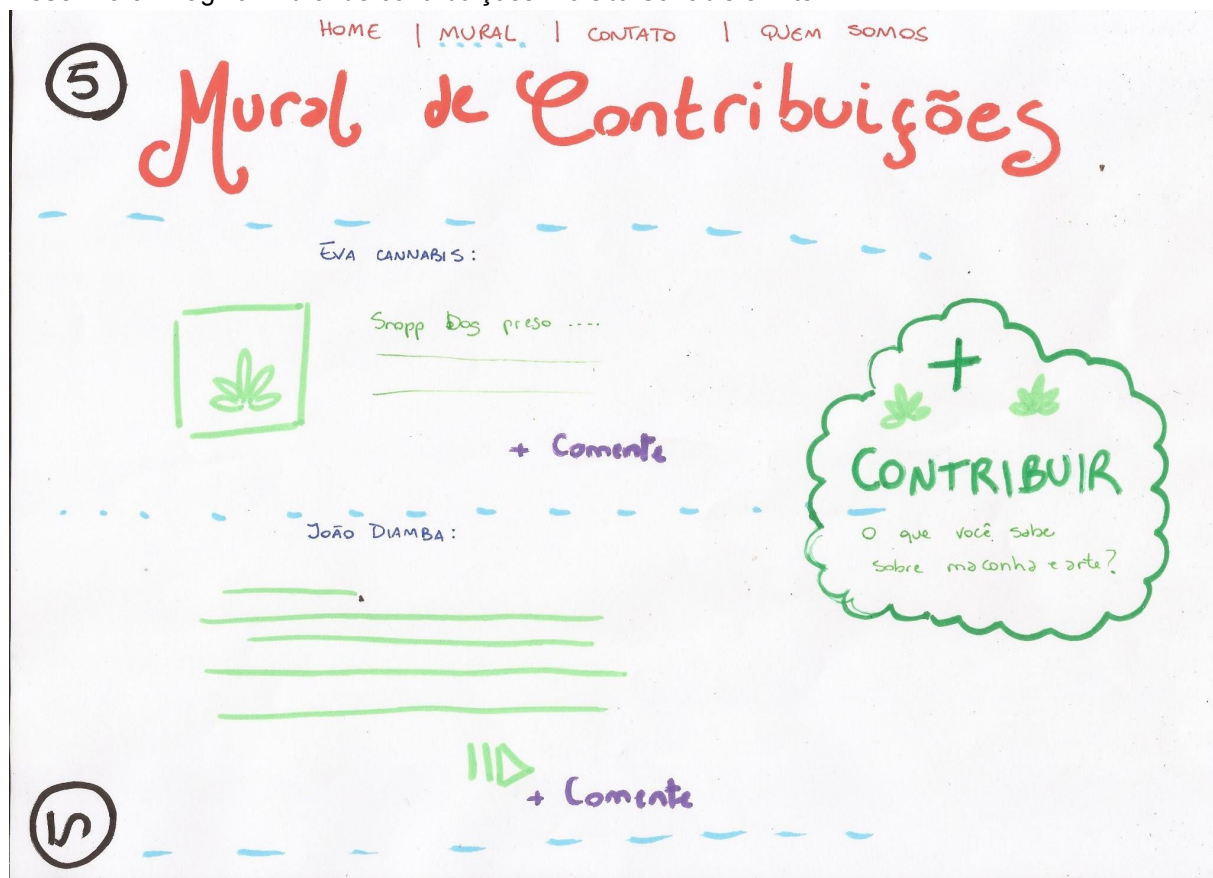
Desenho 3 - Janela referente à "Minha nuvem de fumaça" no site Cãnbis e Arte



Desenho 4 - Janelas de conteúdo específico e contextual no site Cânbis e Arte



Desenho 5 - Página "Mural de contribuições" no site C nabis e Arte



Desenho 6 - Páginas "Contato" e "Quem Somos" no site C nabis e Arte

